576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

IV. évfolyam 2. szám, 1993. február

Ára: 138,– Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!







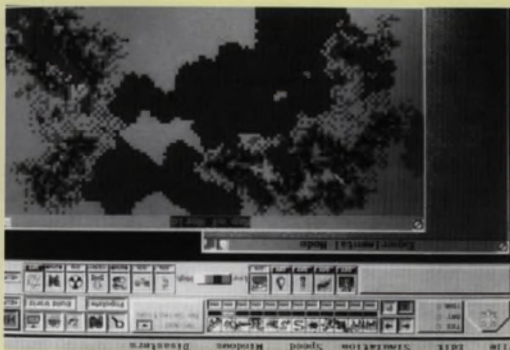




Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:
az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7–8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!
Szimulátor különszám 100 Ft/db.
A fenti árakhoz portóköltség is járul!
Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

TARTALOM









ISSN 0865—8226
Novotrans Nyomda '93
Felelős vezető: Várlaki Imre

'93/2

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

HÍREK

Ülök ezen a farkasordító hideg estén, az asztalon gőzölög a Douwe Egberts Omnia és én csak bámulok ki a fejemből. Azon töröm a fejem, hogy melyik játék beharangozásával kezdjem a Híreket. Valamilyen melankólikussal, vagy öldöklőssel, avagy jópofival, netalántán szexissel? Azt hiszem ennél az utóbbinál maradok, mivel annyira megragadtak a **Panic in Cobra City/MEGATECH** fotói, hogy alig tudtam lemászni a képernyőről. Ilyet még nem láttam. A strip-pókerek hölgyei ehhez képest mesekönyvekből előhalászott szende kislányok. A japán stílusban készült szerepjáték bevezet a rossz lányok és rossz fiúk alvilági életébe, miközben barátnőnkkel karöltve a szervezett bűnözés ellen kell harcolnunk. A programot jól jellemzi, hogy csak 18 éven felülieknek ajánlott. Igazi hardcore! **(PC)**

Még alig csillapodtak el a Pinballmánia újabb epizódja által vetett hullámok, máris bejelentették a **21th Century**-nál, hogy **Pinball Illusions** néven trilógiává nemesítik a sorozatot. Semmit nem lehet még az újabb részről tudni, csak annyit, hogy elődjeinél még kifinomultabb és gyorsabb lesz a mozgatás, és állati nehéz pályák lesznek benne. **(Amiga)**

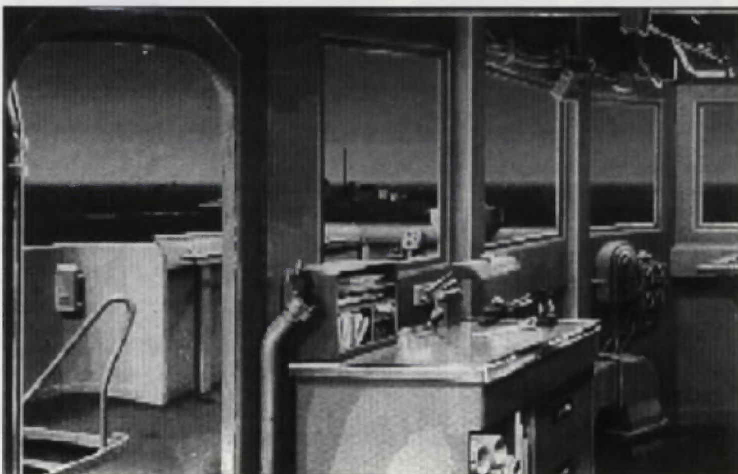
Nehéz lesz pontosan meghatározni a **Privateer/Origin** stílusát, mert az űrharcoktól, új bolygók felfedezésén át az űr-menedzserségig minden bele van ötvözve. Leginkább egy, a Blade Runner stílusára emlékeztető környezetben játszódó, kereskedelmi és stratégiai játékként tudnám deffiniálni. Marha bonyolultra sikerült a mondat, de a játékot sem lesz könnyebb kibogozni. Még csak képeket láttam belőle, de már azoktól is majdnem berosáltam. Élőben biztos még frankóbb. **(sajnos csak PC)**

Hogy C64-es táborról se feledkezzünk meg, megemlítem, hogy végre egy igazán jólsikerült konverzió várható a közeljövőben: **Nick Faldo's Golf** a **Grandslam**-től. A preview már megjött, és tényleg baromi profi golfprogram. Bevallom őszintén, annyira magasszintű a játék, hogy nekem a labdát még egyszer sem sikerült két méternél messzebb elütnöm. Biztos, hogy valami gond van a technikámmal, de ami késik, nem múlik. **(C64, Amiga)**

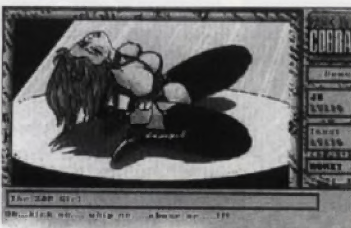
És még egy jó hír a Nagy Öreg hódolóinak. Amigán elég rusnyára sikeredett a **ROBIN HOOD,** de C64-en a képek alapján talán játszhatóbb lesz az anyag. Egyszerű mászkálós, de legalább nem Dizzy (bocs PP).

Wow! Végre egy igazi csemege! A számítógépes játékok koronázatlan királya, a **Maniac Mansion** most ismét megelevenedik! Már csak néhányat kell aludni és megjelenik a második része, **Day of the Tentacle** címmel. A **LUCASARTS** megrázta magát és előrukkolt a biztos siker reményében az újabb epizóddal. Jócskán átalakult az irányítópanel, sokkal bohókásabb lett, de szerintem előnyére változott. Főhőseink sem a régiek, de kinézetre legalább annyira idétlenek, mint a régi „ötösfogat". Doktor Fred viszont változatlanul randa és minden hájjal megkent. Egyelőre sajnos még az Amiga verzió megjelenése is kétséges, de remélhetőleg meggondolják magukat Lucaséknál és ESETLEG egy C64 változat is kijön a játékból. Szerintem senki nem sajnálna érte akár 3 rongyot se... **(egyelőre csak PC)**

Még egy második rész van a láthatáron, méghozzá **DUNE 2 – The Battle for Arrakis** néven. A **VIRGIN** biztos jó lóra tett, mikor úgy gondolta, hogy megpróbálkozik egy újabb epizóddal. A kinézetre leginkább a Sim City-re hasonlító játék harcokkal, építkezésekkel, hódításokkal és stratégiai elemekkel teli,



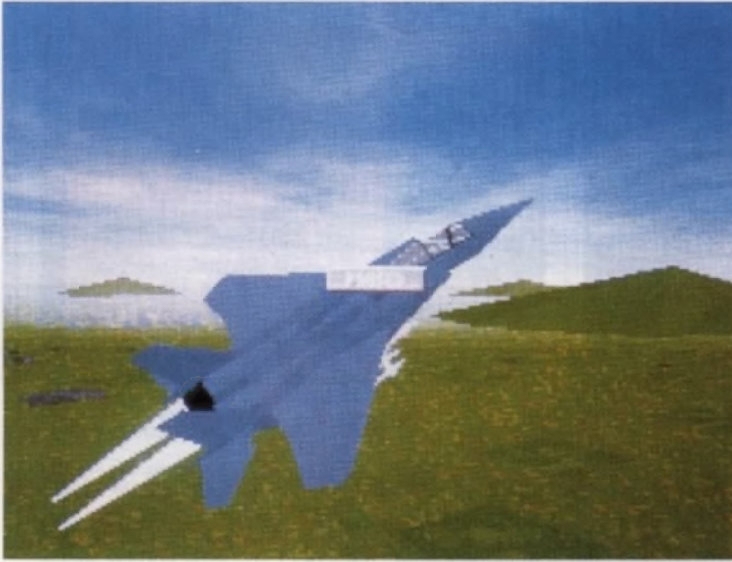
HARRIER JUMP JET (PC)



PANIC IN COBRA CITY

PRIVATEER





F–15 STRIKE EAGLE III

vele, de most már egy frankó demót is beszereztünk róla. 16 figura közül választhatunk, akik valamennyien sűrű skacok: thaiboxos, orosz katona, amerikai wrestling-sztár, bögyös kiscsaj, buddhista mágus, hogy csak a legérdekesebbeket említsem. A grafika csak 16 színű, de a másodpercenkénti 25 képkokányi spritemozgás már kecsegtetőbben hangzik. Ja, és a figurák még nagyobbakk, mint a SF2-ben. A zene megüti a profi szintet, a 100 K-nyi digitalizált duma pedig igazi játéktermi hangulatot áraszt. A demo alapján jó kis bunyó lesz, annyi szent! **(Amiga)**

A szimulátorok rajongóinak bombahíreim vannak: megjelenőfélben van a legendás **F-15 Strike Eagle III,** a hírhedt **Harrier Jump Jet** és a **Task Force.** Mindhárom programot a **MicroProse** neve fémjelzi, ami már eleve biztosíték a sikerre. Az F-15 harmadik része a bravúros 3D-s felszíneiről és villámgyors manőverezési képességeiről híres, a Jump Jet-ben egy eddig nem alkalmazott fraktál-rutin kerül bemutatásra és mindkettőt lehet párosával is modemen keresztül játszani. A Task Force 1942-be repít vissza bennünket, és olyan élethű illetve korhű környezetbe helyezi a játékost, hogy tényleg igazi hajóskapitánynak képzelheti magát. Amerikai vagy japán admirálisként teljesíthetünk küldetést tengeri flottánkkal, és arról biztosíthatok mindenkit, hogy nem fog unatkozni a kapitányi hídon... Mindhárom igazi gyöngyszem! **(egyelőre csak PC)**

NICK FALDO'S GOLF



DAY OF THE TENTACLE



rengeteg animált képsorral kiegészítve. Én máris beleestem, ugyanis épp lapzártakor megjött a komplett játék. **(PC és Amiga)**

Aki a kevesebb gondolkodást, de jobb reflexeket igénylő játékokat kedveli, az biztosan szívébe fogadja majd a Zool és Mario utódot, **Miracle Bat**-ot, a MIRACLE GAMES házatájáról. Tényleg aranypofa a főhős, akivel semmi más dolgunk nincs, mint ugrándozni, kerülgetni és gyűjtögetni 100 pályán keresztül. Végül is nem nagy durranás, de a programözönben kellemesen megfér. **(Amiga)**

Igen sablonos nevet talált ki a **PSYGNOSIS** az új játékához: **SuperHero**. Programozói állítják, hogy átütő siker lesz, de a játékot elnézve, én inkább átlagos verekedős anyagnak nézem, mintsem eredeti ötletekkel teli alkotásnak. Egy fenét! Bunyózni kell ahogy a joystick bírja! Ennyi az egész játék. Egy platformokra bontott területet kell a keményöklű vagányoktól megtisztítani. Tipikus beat'em-up **(Amiga)**

Annál frankóbb viszont a **VIRGIN** új akciójátéka, az **APOCALYPSE**. Bár már megemlítettük egyszer, de most már demónk is van róla. Az ősrégi Choplifterre hasonlító vízszintes scrollozó helikopter-őrületben villámgyors reagálással kell kivédeni a földön és a levegőben felbukkanó ellenséges erők támadásait. A tankokról, dzsippekről ránk zúduló tűzerőben kell sajátjainkat a földről összegyűjtenünk és őket a bázisra épségben visszaszállítanunk. Mindezt a hangulathoz illő effektek kísérik, úgyhogy minden feltétel adott a „beinduláshoz". **(Amiga)**

Úgy látszik a német softwareház, a **Blue Byte** nem fér a bőrébe, mert alig dobta piacra legújabb stratégiai eposzát, a Historyline 1914-1918-at, most ismét a csúcsra tör: bejelentette a **Battle Isle 2** megjelentetését is. A szuper 3D-s harcjeleneteket csak a raytracing átvezetőképek múlják felül. A játék komolyságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy egy komplett regény is megjelenik hozzá. Többet magam sem tudok még a játékról, de az már biztos, hogy csak **PC**-n és később majd **Amigán** fog megjelenni.

Még javában szedi áldozatait a Street Fighter 2 láz, de a **TEAM 17** gárdája erre fittyet hányva máris egy lehetséges konkurencián dolgozik **Body Blows** címmel. A CETS-en már találkoztunk

A magyar programozók már az Impossible Mission óta világszerte elismertek, és most ismét tanúbizonyságot tett egy magyar programozói gárda arról, hogy megérdemelt a hírnév. Az **ICE** softwareház jóvoltából két alkotásuk is napvilágot látott: a **Piracy on the high seas** és az **Abandoned Places 2**. Mindkettő szerepjáték a javából; az elsőben egy kis gazdasági-szimulációval fűszerezve egy kalózcsapat irányítása a feladat, a másodikban négy fős csapatunkkal egy szörnyektől, túlvilági lényektől nyüzsgő képzeletbeli világba cseppenünk. Mivel a szerepjátékok nem igazán fekszenek nekem, ezért többet nem is igen tudok róluk mondani. A képek alapján csemegének tűnnek, de ezt majd a nagyérdemű eldönti. **(PC, Amiga)**

Zolee





COMMANCHE

SZINTE TÖKÉLETES

Persze minden jóban van valami rossz: a játék minimál konfigurációja egy 386-33/54 MHz-s gép 3 Mb XMS-el, 500 K szabad hellyel... s ezen a gépen is csak a leggyengébb minőségen élvezhető igazán a játék. A Comanche stílusát nézve kb. annyira szimulátor, mint a Wing Commander (na egy kicsit jobban), inkább a tökéletes pusztításon van a hangsúly. Na de lássuk a játék felépítését:

Az elején egy kis intrót láthatunk, hogyan bénázik a gép, s egy gombnyomásra máris pilótát választunk (vagy újat viszünk be), majd a főmenübe kerülünk:

1. Begin Mission: a kiválasztott pilótával elindulni egy küldetésben (erről majd később).
2. Your Stat: pontjainkat, elpusztított ellenfeleink és győztes küldetéseink számát láthatjuk.
3. Choose another pilot: új pilóta választása.
4. RAH -66 Overview: gépünk megtekintése kívülről, technikai adatok.
5. Demo
6. Credits: készítők.
7. Exit to Dos: Kilépés DOS-ba.

A leglényegesebbek a küldetések. Kétféle létezik, a tréningek és az élet-halál bevetések (A zöld színű neveket választhatjuk, a kéket már teljesítettük, a pirosat még nem választhatjuk).

Comanche Training:

– Oil Tank Holyday: néhány békés olajtank lebombázása a célunk, ellenség nincsen.

– DUI Enforcement: éjjeli küldetés, mindent lőjj ki ami mozog.

– Flyng Werewolfes: Cél az ellenséges helikopterek megsemmisítése. Használd a stringert.

– Wing Leader: Minden földi objektumot megsemmisíteni, használd a Wingmant.

– Deadman's Grotto: alacsonyan repülve artirelly-vel lebombázni az ellenfelet.

– Mayan Malay: Minden földi dolgot szétlőni. Az olajtankokra a gépágyut használd.

– Night Strike: A hegytetőkön pihenő helikoptercsoportok lebombázása, teljes pusztítás.

– Az utolsó három küldetésben már szinte ugyanaz a dolgunk: az adott számú ellenség elpusztítása, itt már elég kemény ellenfelekkel állunk szemben, igen gyorsnak és pontosnak kell lenni.

Operation Maximum Overkill

– Werewolves on patrol: igazi nagy falatnak a helikopteres haderő számít. Rögtön a bevetés kezdetén támadjuk meg a helikopter konvojt, s eresszük meg őket Stringerekkel.

– The last Sacrifice: KGB-s ügynökök egy maya templom körül. Pusztítsd el őket. Helikopterek előfordulhatnak.

– Tactical run: az előző folytatódik, más színtéren.

– River runs deep: éjjeli misszió, a cél tankok és olajtankok kilövése.

– Night of Death: 3 különféle helyen álló harckocsi megsemmisítse a célt. Legyünk gyorsak és körültekintőek.

– Thirsty Werewolves: 4, egymáshoz közeli olajtank megsemmisítése a cél. Vigyázzunk, a védelem nagyon jó!

– Spiritual Reclamation: a KGB tankjai visszatértek a templomhoz. A küldetésedet éjjel kell végrehajtanod.

– Volcanic Nightmare: Ez tényleg egy rémálom. Közel 20 ellenfél megsemmisítése a cél, rendkívül gyorsnak és pontosnak kell lenned.

– Valley of Instandt Death: Egy völgyben kell mindenkit elpusztítanod. A helyet megközelíteni életveszélyes, inkább a bombáidra számíts.

– Wolfpack: Csak profiknak! – jó repülést (a halálba).

Mindenesetre még egy jó tanács azoknak, akik a nehezebb küdetésekbe is belevágtak már: a küldetések egy része csak akkor választható, ha az előzőket már maximumra teljesítettük. Ezek közül pedig ha egyet elrontunk, nem próbálkozhatunk vele ismét, hanem előbb az azt megelőzőt is teljesíteni kell mégegyszer. Elég bosszantó lehet, amikor emiatt már huszadszor csináljuk ugyanazt a missziót; ezért a tegyük a következőt: ha egy ilyen küldetést sikeresen befejeztünk, lépjünk ki DOS-ba, és a comanche, nam nevű file-t másoljuk ki valahová (ez tartalmazza a pilóták adatait), s ha elrontanánk a következő küldetést, másoljuk be ezt az állást a comanche könyvtárába, rá az aktuálisra, s így nem kell ismét végigküzdeni magunkat az előzőn.

Már így is túl sok a szöveg, tehát lássuk a kezelőbillentyűket:

ESC játék közben (a beállításokat végezhetjük el itt).

1. Main: esc: vissza; ALT+A: küldetés feladása; ALT+Q: ki DOS-ba; Save setting: a beállítás kimentése.
2. Detail: High-Medium-Low: magas-közepes-alacsony felbontás; Clouds: felhők; Small Pixels: a talaj durvább-finomabb minősége (lassú gépeknél érdemes mindent kikapcsolni+low d).
3. Control: Sound loud-soft-off: hangok hangos-halk-semmi; u. e. zenénél is; Joystick-keyboard választás; Joy kalibrals.
4. Option: Artifical horizon: műhorizont ki/be; HID Indicators: HID magasságmérő ki/be; HID Compass: HID iránytű ki/be.

És a kezelőgombok:

– 1-8: külső nézetek.

– +: Propeller sebességének növelése (a heli csak emelkedik!)

– -: Propeller sebességének csökkentése (a heli ereszkedik)

– Z, X, C, V, B, N vagy [-]: fegyverválasztás.

– Z: Gépágyu (cannon): Közelre. Olajtankokra és álló járművekre.

– X: Rakéta (rockets): mint a gépágyú, csak hatékonyabb, és kevesebb van belőle.

– C: Hellfire: a legjobb célkövető rakéta, alkalmas levegő-föld és levegő-levegő bevetésre is.

– V: Stringer: Levegő-levegő célra kiváló.

Be kell vallanom, ezidáig nem igen foglalkoztam a szimulátorokkal, főleg azért, mert valahogy sehogyse tetszett a vektoros – igencsak funkcionális – grafika. Amikor megpillantottam a Comanche-t, egyből kitört belőlem a repülésvágy... A grafika immár nem a "hagyományos" vektoros, hanem egy igencsak tetszetős, szinte tökéletesen életbű csoda. Egyébként a következő recept szerint készült: vettek egy műholdfelvételt, majd a színekhez tartozó magasságok szerint kivetítették az egészet egy 3D-s hálóra, ami különböző szögből kerül a játékos szeme elé. Na de nem kell a szöveg, inkább vessetek néhány pillantást a képekre...

– B: Artirelly: Bombázásra, földi célpontra. Rendkívül hatékony, nagy területre hat.

– N: Wingman: Ha a kísérőnk velünk van, őt utasíthatjuk a lövésre egy Hellfireal.

– M: gyorsrakétázás. Azonnal a rakétákat eregetjük vele.

– „: Flare infra rakéta eltérítése.

– : : Chaff: fémhulladék, hőkövető rakéták megtévesztésére. (Ezt a kettőt automatikusan is szórja a gép.)

– <,>: a monitoron (l.d. később) lévő térkép zoom-olása.

– Enter: célpont befogása, választása (a tabulátor is erre szolgál).

– Space: az aktuális fegyverrel tüzelés.

– Kurzor-billentyűk: irányítás. A jobbra-balra megegyeznek a repülőszimulátoroknál megszokottal, az előrenyíl viszont amellett, hogy előredönti a gép orrát, gyorsításra is használható; a hátranyíl ennek a fordítottja, tehát vigyázzunk, hogy miközben felfelé emeljük a heli orrát, ne tévedjünk át tolatásba (bukfencezni, stb. nem lehet, az aerodinamika ezt kizárja a helikopternél).

Monitorkezelő gombok:

– F1: a terep felülről. A rajta elhelyezkedő piros pontok az ellenséges helik, a sárgák a tankok, a zöld a kísérő (ha van ilyen). A missziók célpontjai, akiket meg kell semmisíteni villognak! (Ha nem villogóra lövünk, a gép nem számítja.)

– F2: az ellenfelek elhelyezkedése radaron.

– F3: vízszintes kép.

– F4: a megsemmisítendő objektumok száma, és az elpusztított objektumok száma.

– F5: a helikopter egyes részeinek sérülése. Ha a rotor megsérül, a gép irányíthatatlanná válik, ha a TAS-célkövetőrendszer, akkor a lövedékeink nem találnak célba – ezekben az esetekben érdemes kilépni.

– F6: a helikopterünk oldalról, mellette az imént felsorolt funkciók elérése rövidítéssel.

– F7-F12: u.e. a másik monitoron.

G.

PC	
GRAFIKA	98
ZENE	70
JÁTSZHATÓSÁG	95
Összesen	97

AMAZON

MINT A KRIMIBEN...

Azt hiszem igazán csak a nagy kalandoroknak és golfosoknak mond valamit a név: ACCESS. Ritkán jelentkeznek kalandjátékokkal, de akkor abba beleadnak apait-anyait. Eme remekművet is igen nagy felhajtás előzte meg: a film – jobban mondva a játék – szereplői mind valós személyek, s a hangjukat, mozgásukat digitalizálták a PC-be. Az eredmény fantasztikus: mintha egy valódi filmet izgulnánk végig – eltekintve attól a néhány kódolási hibától, amivel találkoztam.

A grafikára nem lehet panasz: nagy része digi, egy része klasszul megrajzolt, s egy kis része elnagyolt. A zene kellemes midi, illik a helyszínek hangulatához, a digi hangok pedig tömegesen zúdulnak az emberre: majd'hogynem minden szereplő beszél egy kevéskét. A játék hangulata majdnem megközelíti A Lucasfilm játékokéit – de azért nem éri el.

Az irányítás egy kicsit Sierra-koppintás: az ikonok alul vannak, sorban a következők: szem: nézni; kéz: felvenni; tenyér: valamit megmozgatni; táska: tárgyaink; emberke: mászás; TALK: beszélgetés; EXIT: ha olyan helyen vagyunk, ahol emberünket nem látjuk evvel mehetünk ki; ?: hint-line (a programozók beépítettek egy automata hint-line-t, ami ominózus tárgyakra clickeléskor ötleteket ad, hogy mit tegyünk. 160 pontról indul, s egy segélykérés 5-12 pontot is elvehet. Vigyázzunk, a játékot csak úgy tudjuk csontra befejezni, ha 100 felett van a hint-pontunk!) Disk: save-load.

1. fejezet: Terror in the Jungle

Lássuk csak a kerettörténetet: Allen Robert és testvére, Jason az Allister kutatóközpont alkalmazottai, kutatómunkára indultak az Amazonas vidékére. Sikerült megtalálniuk az Amazonok medencéjét, ám az első estén rejtélyes módon lenyilazták a tábor többi tagját, köztük Allen-t is...

Hat hónappal később, az Allister laboratórium parkolójában kiszállt Jason a kocsijából, s elindult felkutatni testvére titokzatos eltűnésének körülményeit. Valahol itt kapcsolódunk be a játék menetébe, ahol Jason. Először is a laboratóriumban kezdjük elténykedéseinket. Menjünk be az épületbe (emberke ikon), majd nyissuk ki az első ajtót (egész közel kell állni az ajtóhoz), s menjünk be a laborba. Nyissuk ki a ketrecet, s vegyük magunkhoz a patkányt, majd kapcsoljuk be a távbeszélőt, amiből megtudhatjuk, hogy Mr. Thornick vár reánk az irodájában (legutolsó ajtó). Mielőtt bemennénk hozzá, nyissuk ki az alsó szekrényt, s vegyük magunkhoz az alkoholt. Az irodában Mr Thornick tudomásunkra hozza, hogy semmilyen segítséget nem adhat, s nem tud semmit a bátyánkról. Hm. A kurta-furcsa elutasítás után lakásunkra kerülünk, ahol egy levél és egy csomag fogad bennünket. Vegyük fel az asztalról a papírvágókést, bontsuk ki a csomagot, vegyük fel a kulcsot, majd olvassuk el a levelet...

2. fejezet: The Secret Code

A levél testvérünktől jött... Kellemes meglepetés, hogy életben van, de a levélből nem sokat tudunk meg a hollétéről. Mindenesetre megbíz néhány feladattal: először is a raktárból szerezzük vissza eddigi munkájának eredményét, majd utazzunk el hozzá. Hogy hová, azt kódoltan írta le, s gyermekkori dékódológyűrűnkkel tudjuk majd csak megfejteni, ami egyelőre nem látható. A széfjének a kódját hangszalagra mondta, s a szalag Allen szobájának kisszekrényében van. Menjünk vissza a bázisra, s dobjuk a gépírónőre a patkányt, mire ő elszelel, s mi nyugodtan garázdálkodhatunk a fali tartóban lévő kulcsok között. Emeljük is el a vitrin és a gépírő kocsijának kulcsát. Irány a vetítőterem, ahol az asztalon lévő filmtekercset lejátszhatjuk a vetítőgépen (ne felejtsük el lehúzni a vásznat), s egy filmet (?) láthatunk a vad Amazon nők táncáról. Nyissuk ki a vetítő melletti könyvet, amiből megtudhatjuk, hogyan kell elkészíteni a szerelmi bájitalt: végy egy üveg „jungel szívét", s önts hozzá normál alkoholt, majd forrald fel jól... A kulcsával nyissuk ki a vitrint, s máris hozzájutunk egy üveg „dzsungel szívéhez", amit az invertoryban mixeljünk össze az alkohollal (egér gombja folyamatosan lenyomva tartva, s így rávinni a másik tárgyra). Kinyithatjuk még az asztalon fekvő könyvet is, de nem sokat tudunk meg belőle. Húzzuk ki a falból a dobókát, majd szedjük le a céltáblát. Mögötte egy széfet találunk. Nyissuk ki a kisszekrényt, vegyük ki belőle a hangszalagot, majd vegyük magunkhoz még a fuvócsövet, s hagyjuk el a szobát (exit). Térjünk vissza a laborba, kapcsoljuk be a melegítőt, s forraljuk fel a löttyöt. A zöld dzsuszt kenjük a dobókára, majd nyomjuk be a fúvócsőbe. Térjünk vissza a lakásunkra (slusszkulccsal click az autónkon), ahol hatalmas rendetlenség fogad, szobánkat felforgatták. Így előkerül a gyűrű, ami segítségével kibogozhatjuk testvérünk üzenetét: Utazzunk el a Czucoba, a Rio Bianco hotelbe, s onnan hívjuk fel a 73262 számot... Tegyük fel a hangszalagot a magnóra, s a hallott számot Jason felírja egy cetlire. Térjünk vissza a központba, a szám segítségével nyissuk ki a széfet, vegyük magunkhoz a pénzt, majd menjünk ki a parkolóba, s nyissuk ki a gépírónő kocsijának csomagtartóját, s vegyük ki belőle a feszítővasat és a drótvágót, majd menjünk el a dupla ajtóhoz, s lépjünk ki a szabadba, ahonnan a raktár ajtaja nyílik. Csak egy baj van: két őr is vigyáz, nehogy illetéktelenek bejussanak... Tegyük a következőt: mássunk fel a fatörzsre, s célozzuk meg a fúvócsővel a férfi őrt, mire az szerelemre gerjed a hölgy iránt, akivel együtt őrködnek, s irány a bokor... Gyorsan fussunk el a szemeteshez, s a drótvágóval nyisszantsuk el a láncot, amivel le van zárva. A benne lévő kaja szerencsére megfelel az erdőből kicammogó macinak, így nyugodtan felszedhetjük a bokorból kirepülő kulcsot, s kinyithatjuk a raktár ajtaját...

OLD STUFF

Már azt hittétek, hogy nem jelentkezem többet ezzel a rovattal, mi? Nem, nem, ilyen könnyen nem szabadultok meg tőle. Aki esetleg az előző OS-t nem olvasta volna, annak egy rövid bemutatást eleresztek a rovatról.

Olyan régebbi C64 és Amiga anyagokkal foglalkozunk benne, ami iránt komolyabb érdeklődés mutatkozik meg részetekről. A mostani számban két régi ismerős kerül nagyító alá. Hogy mindkét géptípus rajongói elégedetten mazsolázhassanak, ezért az **EXILE** C64-es verzióját és az **ESCAPE FROM COLDITZ** Amiga változatát vesézzük ki. Mindkettőről volt már egy nem túl bő lére eresztett ismertető az 576-ban, de azokból fontos adalékok (például térképek) hiányoztak, amit most (jobb későn, mint soha) pótolunk. Ja, mielőtt a lovak közé csapnék, szeretném köszönetemet kifejezni Barta Szilárdnak (Escape From Colditz) és Kovács Tamásnak (Exile) a baró térképekért.

Az EFC térképek magukért beszélnek (ha láthatóak), de azért a használati utasítás elkél melléjük. Az ajtók melletti számok kulcsokat jelölnek, melyek kiosztása a következő: az „1" a Lock Pick-et, a „2" és a „3" az első- és másodbiztonságú kulcsokat jelölik. Ha a számok előtt egy „K" van, akkor ott helyben is van kulcs. Az „F" betű FŰRÉSZ-t, a „CS" CSÁKÁNY-t, az „Á" ÁSÓ-t, a „GY" GYERTYÁ-t, a „P" PASS-t, a „PA" PAPER-t, az „R" RUHÁ-t jelöl. A pincéről nem készült rajz, mert azt úgyis megtalálja mindenki.

Az Exile-lel kapcsolatos infók: ha 15 másodperc alatt végig akarjuk játszani a játékot, akkor mint a villám teleportáljuk magunkat a kezdő képernyőn a muki elé. Toljuk el a hajó közepéig, majd vegyük fel a sarokban található cuccot és dobjuk a hajó közepére: WELL DONE, GAME COMPLETE. Ha egy kicsit tovább szeretnénk szórakozni a játékkal, akkor érdemes tovább olvasni a tippeket.

– Tárgyat letenni az „M" billentyűvel lehet, a kurzornyilakkal scrollozhatjuk a képernyőt, az „U" az első sípot, az „Y" a második sípot, a „A" pedig a BOOSTER-t aktivizálja.

– Ha beállítunk egy fegyverfajtát (balra nyíl, 1, 2, 3, 4, 5), akkor a SHIFT + egy másik fegyverfajta gombjának lenyomásával energiát tölthetünk át bele.

– Ha a kék búrafejűt egy ágyúval szétlőjük, akkor a robotból kiesik a 2-es fegyver.

– A protector suit (5-ös gomb) megvéd minket a RADIATION sugárzásától.

– A RADIATION-ból lehet a zöld robotnak CORONIUM-CRISTAL-t készíteni. Ez kell neki (Feed Me!)

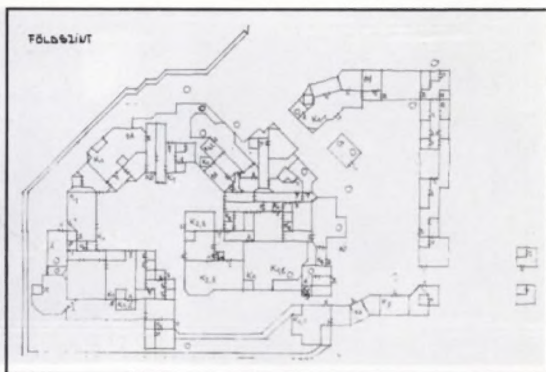
– A Feed-Me-robotot a sípokkal lehet irányítani.

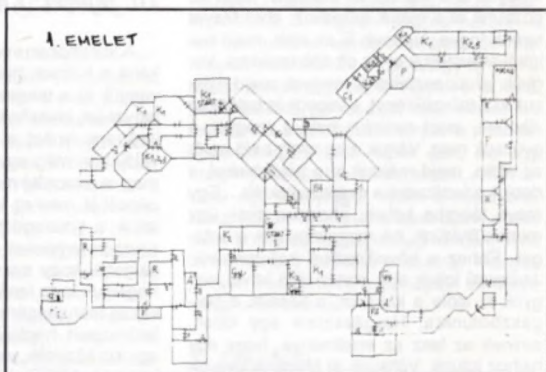
– A BOOSTER-rel a felfelé fújó szélben is le tudunk menni.

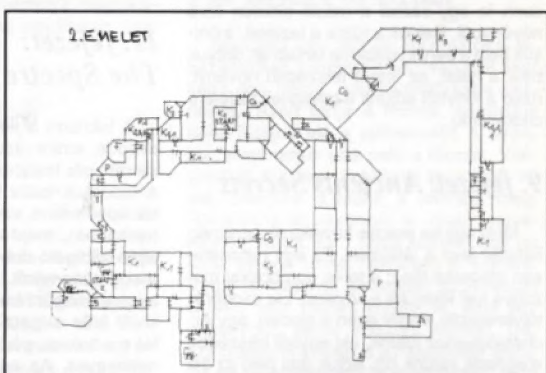
– A tóra rádobva a tutajt át tudunk menni rajta. A túloldalán a tojást (EGG) vegyük fel, majd a tó fölött feltörve a kikelő madár megeszi a halakat.

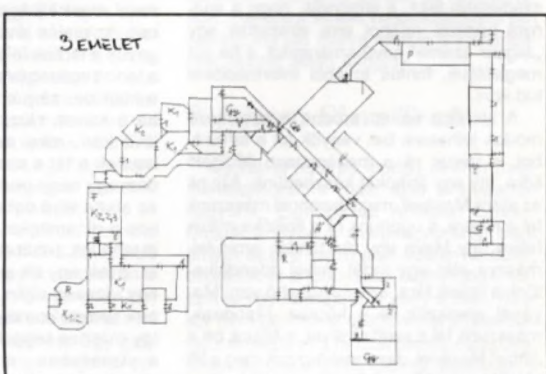
A térkép egyébként még mindig nem teljes, kb. 3/4 részét ábrázolja a bejárható területeknek. Mindenesetre indulásnak nagyon hasznos segítség.

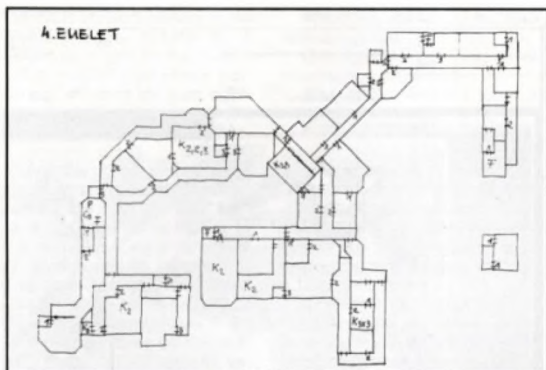
Zolee

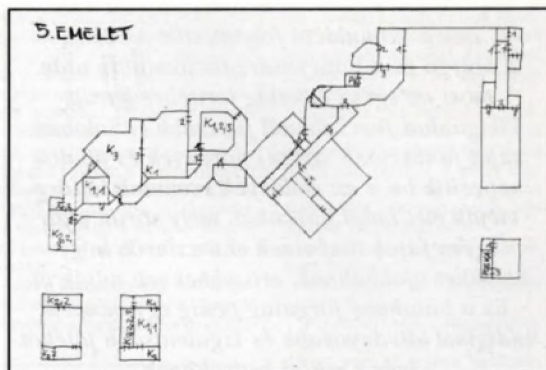






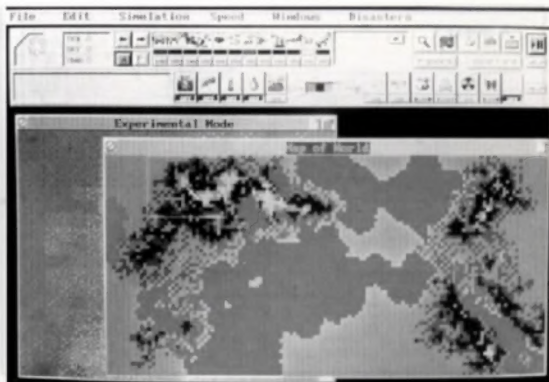






EXILE TÉRKÉP

... és a szimuláció folytatódik. A város, a bolygó és a hangyatársadalom után után most az egész élővilág terítékre került. Világunkat furcsábbnál furcsább (általában saját fantáziánk szülte) növények és állatok népesítik be, s az élőlények szemünk láttára vívják élet-halál harcukat, mely során akár egész fajok tűnhetnek el a színről, hogy helyüket újabbaknak, erősebbeknek adják át. Ez a hatalmas forgatag pedig egy minden eddiginél látványosabb és izgalmasabb játékot ígér e műfaj kedvelőinek.



Nem csak biológusoknak...

SIMLIFE

A program a már jól ismert módon, egy teljesen üres világgal, a világ hegyeinek, vizeinek, éghajlatának és alapvető tápanyagok kialakulásával kezdődik. Feladatunk is a szokásos, ezt az üres bolygót kell lehetőleg minél különbözőbb élőlényekkel benépesítenünk, s lehetőleg nagyobb zökkenők nélkül működtetnünk. Ez azonban hihetetlenül nehéz feladat, hiszen az élővilágban fennálló egyensúly egyetlen kis hibánk hatására felborulhat. Egy rovar kipusztulása ugyanis egyszerre jelenti az őt fogyasztó ragadozó és a rovar által beporzott növény kipusztulását is.

Egy-egy játéknak nincs igazi vége, így a kapott pontoknak sincs jelentőségük. A cél tulajdonképpen az, hogy mindenki kísérletezzen, játsszon és emellett elkerülhetetlen, hogy rengeteget tanuljon. Eredményeivel pedig az dicsekedhet, akinek sikerül egy változatos állat- és növényvilágot minél hosszabb ideig fenntartani.

A képernyő:

A képernyő tartalma és az ablakok szerepe nem sokat változott, csak a rajzok lettek még szebbek, látványosabbak, a kezelés pedig még kényelmesebb. A játék során a képernyő nagy részét rendszerint a Térkép és a Szerkesztő ablak foglalja el. Ezek fölött találjuk a menüket, alattuk pedig a kezelést megkönnyítő rengeteg színes gombot és rajzot. Ebben a sorban baloldalt a napok és az évszakok múlását jelképező rajzokat valamint a program üzeneteit olvashatjuk. Mellettük a világunkban ismert állatok és növények képei sorakoznak (az állatok és a növények között az A, illetve a P gomb lenyomásával válthatunk, a rajzokat pedig a ➛ és ➛ gombokkal nézhetjük végig). Az egyes élőlényeket a térképen a rajzuk alatt látható szín alapján azonosíthatjuk, az ON/OFF lenyomásával pedig egyszerűen elrejthetjük a térképen a kiválasztott fajt. A sor végén látható rajzokkal az egyes ablakok (Szerkesztő, Térkép, Biológiai labor, Éghajlati labor valamint Statisztikák) között válogathatunk. Végül a legutolsó gombbal a szimulációt állíthatjuk meg egy időre. Ilyenkor nyugodtan megvizsgálhatjuk az élőlényeket és elvégezhetjük a módosításokat.

Amikor a Térképet használjuk, a második sorban található gombokkal a rajzon megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be (balról jobbra az első csoportban: a talaj tápanyagtartalma, az alapvető táplálékok mennyisége, hőmérséklet, csapadék, domborzat, a második csoportban pedig: élőlények, vizek, elválasztó sziklák, mérgek, radioaktív anyagok, etetők, az állatok által bejárt útvonalak).

A Szerkesztő ablaknál ugyanitt az első csoport gombjaival a hőmérséklet, csapadék és domborzat értékeit változtathatjuk meg. Ehhez először nyomjuk meg a megfelelő rajz melletti ↑ vagy ↓ gombot, majd a területen nyomogassuk kedvünk szerint az egér gombját. A második csoport gombjaival pedig némi kaját, vizet vagy éppen mérget szórhatunk szét a területen. Ezek közül az elsőnek (Élet szerszám) kiemelt szerepe lesz, így erre még visszatérünk.

Kezdetek:

Amennyiben a játék elején az Experimental módot választjuk, mi adhatjuk meg világunk lényeges adatait, például méretét, hőmérsékletét, csapadékát, hegyeinek vizeinek arányát, és a „tereptárgyak" számát. Ugyanezt játék közben a Build World gomb megnyomásával is megtehetjük, de vigyázzunk, hiszen ez a lépés összes élőlényünk pusztulását jelenti.

Most következhet az élőlények telepítése. Ez a művelet teljesen ingyenes, az új élőlények számát egyedül gépünk lehetőségei korlátozzák. A világ gyors benépesítéséhez nyomjuk meg a Populate gombot. Az ekkor megjelenő ablak közepén választhatjuk ki, hogy milyen élőlényre van szükségünk. Itt választhatunk egyetlen fajt, de az összes növényt vagy állatot is. Ezután adjuk meg az új egyedek számát és azt, hogy hogyan (Group – egy csoportban, Scattred – elszórva) és hol (On Land – szárazföldön, In Water- vízben, Anywhere – mindegy) helyezze el őket a program. Ugyanitt a Kill Off lenyomásával elpusztítjuk a kiválasztott faj példányait.

Ha a telepítést ennél sokkal gyorsabban akarjuk elintézni, tartsuk lenyomva a CTRL billentyűt és közben nyomjuk le a Populate gombot. Ekkor a program minden növényből és állatból feltesz néhányat a térképre.

Élet szerszám:

Most, hogy bolygónk benépesült, kezdődhet a kísérletezés. Ehhez váltsunk a Szerkesztés ablakra és nézzük milyen lehetőségeket nyújt az Élet szerszám alatt megjelenő menü:

A *Populate* segítségével a felső rajzok közül kiválasztott állatokat vagy növényeket helyezhetjük el a területen. A *Smite* az ablakban kiválasztott élőlény elpusztítását jelenti (ez is hasznos lehet, ha például túl sok a ragadozó). A *Move*-val egy kiválasztott állatot mozgathatunk (a vízi állatokat apály esetén bevihetjük a tengerbe) a *Clone*-nal pedig sokszorosíthatunk. A két utolsó eszköznél nyomjuk le az egérgombot a kiválasztott élőlényen, és csak annak új helyén engedjük el.

A *Show Genes* már az igazi kísérletezés, a gének módosításának lehetőségét nyújtja. Ha ilyenkor az ablakban rábökünk valamelyik állatra vagy növényre a képen megjelenik annak összes számunkra lényeges génje. A gének jelentése állatok esetén a következő:

Gender: Az állat neme. A lehetőségek közül különleges a steril, amelyik nem képes szaporodni és a „nemtelen", melynek a szaporodásához nincs szükség ellenkező nemű párra.

Movement: A mozgás módja. Ha az állat több közegben is képes mozogni, gyorsabban emészti fel energiáit.

Behavior: Viselkedés. Például mennyire lusta az állat, illetve megosztja-e tartalék élelmét társaival. A viselkedésnek a szimuláció során csak akkor van szerepe, ha a napok elég hosszúak. Ellenkező esetben az állat minden idejét az élelem keresése köti le.

Food Sources: Milyen forrásokból táplálkozik (növényevő, húsevő...).

Prefer/Avoid/Ignore: Mely élőlényektől tart, illetve melyekhez vonzódik. Itt a felső sorban kiválaszthatjuk az egyes élőlények rajzát, az alsó sorban pedig a *, – és O jelekkel határozzuk meg viszonyukat.

Life: Itt adhatjuk meg az állat maximális életkorát, fejlődésének idejét, valamint azt, hogy a

maximális életkort elérve milyen valószínűséggel pusztul el. A fejlődés ideje igen fontos, hiszen csak a kifejlett állat képes szaporodni, de rövid idő alatt egyik állat sem tudja elérni maximális súlyát, ekkor pedig jóval ritkábban születik utóda.

Features: Itt az állat méretét, szagának tartósságát (Minél tovább marad meg egy állat nyoma, annál nehezebben találnak rá a ragadozók, és a társak is. Így tovább marad életben, de jóval kevesebb utóda lesz), támadóerejét és nyomkövető képességét állíthatjuk be.

Gestation: Itt az utódok méretét, mutációját és számát, valamint a szüléshez szükséges energia összegyűjtésének idejét adhatjuk meg.

Food/Water/Health: Mennyi folyadékot, élelmet képes tárolni az állat szervezetében, illetve mennyi ideig viseli el a rossz körülményeket. Azt is megadhatjuk, hogy a maximális mennyiség hanyadrészénél kezdjen új táplálék után keresgélni és mikor essen pánikba.

Max Size/Energy: Ezt a két mennyiséget közvetlenül nem tudjuk módosítani, hiszen ezeket a többi beállított érték határozza meg. Annyit azonban érdemes megjegyezni, hogy minél erősebb, tökéletesebb élőlényt próbálunk létrehozni, annál nagyobb lesz annak súlya és annál több energiát fog naponta felemészteni.

A növényeknél természetesen néhány teljesen új gén jelenik meg:

Gender: A növény neme.

Structure: Fű, fa...

Seeds: Mag típusa. Amíg nincsenek madarak vagy rovarok, addig csak a szél által széthordott magokat érdemes választani.

Sprout/Flower/Seed Season: A sarjadás, virágzás és a magok termelésének évszaka. Ezek közül csak az elsőt kell megadnunk.

Evaporation Rate: Mennyi vizet párologtat el a növény (mekkorák a pórusai). Minél nagyobb ez az arány, annál nagyobbra nő a növény, s minél nagyobb, annál jobban szaporodik. A nagyobb pórus viszont azt is jelenti, hogy szárazságban a növény hamarabb kiszárad.

Sprout Moisture/Temperature: A sarjadáshoz szükséges csapadék és hőmérséklet. Minél kisebbre állítjuk ezeket, annál hamarabb kikelnek a magok, de a fiatal növények a nem megfelelő környezetben hamar elpusztulnak.

Nectar/Evergreen: A nektártermelők újabb állatokat tesznek lehetővé. Az örökzöldek pedig télen is növekednek.

Health/Food/Water: Mennyi vizet és élelmet tárolnak, illetve mennyire viselik el a rossz körülményeket.

Mutation Rate: A mutáció valószínűsége.

Old Age: Mennyi ideig élnek maximum a növények

Max Size: Mekkora lehet a maximális méretük.

A *Show Variables* egy kiválasztott élőlény energiáját, étel- és víztartalékait, a kapott sugármennyiséget, illetve méretét, súlyát és korát mutatja. A sugármennyiség növekedése nem jelenti az állat elpusztulását, ilyenkor csak a mutáció valószínűsége növekszik.

Állatoknál kis nyilak jelzik a felnőttkor kezdetét és az öregkort, valamint azt, hogy mikor kezd el élelmet keresni, illetve mikor esik pánikba. Ugyancsak az állatoknál a Gestation jelzi, hogy az egyed mennyi energiát gyűjtött össze eddig a szüléshez. Ezen az ábrán az összes mennyiséget megváltoztathatjuk.

A *Show Phenotype* az élőlény képét mutatja meg.

Végül amikor egy egyed összes adatát beállítottuk, a beállított értékeket a *Speciate* segítségével terjeszthetjük el a faj többi egyedei között (Make Me Protype Of Species), illetve egy teljesen új fajt hozhatunk belőle létre (Make me Into A New Species).

Biológia labor:

A Biológiai laborban szintén az állatok és növények génjeit változtathatjuk meg, de most az előbbinél sokkal látványosabb módon. Ehhez először válasszuk ki valamelyik rajzot, majd nyomjuk meg az Edit gombot, s máris megjelenik az élőlény három részből álló rajza. Az állatoknál az első rész a táplálkozást és az intelligenciát, a második a mozgás formáját és az életteret, a harmadik pedig a szaporodást, növényeknél a fölső a szaporodást, a középső az éghajlatot, az alsó pedig az életteret és a növekedés feltételeit határozza meg. Az egyes részeket a kép melleti ↑ és ↓ gombokkal változtathatjuk meg. Ebben az ablakban megadhatjuk a faj új nevét és azt az ikont is, amely ezután az egyedeket a Szerkesztő ablakban jelképezni fogja. A Gene Pool Diversityben megadhatjuk, hogy a faj telepítésekor az egyedek génjei mennyire legyenek eltérőek, a Mating Difference pedig azt határozza meg, hogy a párok mennyire különbözhetnek egymástól.

Fontos, hogy mikor egy faj génjeit megváltoztatjuk, annak képe nem módosul automatikusan és a rajz változtatása sem módosítja a géneket. Ezért minden változtatás után a Biológiai labor szerkesztőjének legalsó gombjait kell használnunk (a megfelelő mindig sárgán világít). Ezek közül a másodikat használjuk akkor, ha a géneket módosítottuk, a harmadikat pedig akkor, ha a rajzot változtattuk és szeretnénk a géneket automatikusan beállítani. A negyedik gombbal egyből a gének módosításához jutunk. Az ötödik gomb lenyomására a faj összes egyede a most beállított tulajdonságokat kapja meg, a hatodik pedig erre az egyedre is visszaállítja a többire jellemző géneket (azaz törli a változásokat).

Ha a laborban már sok érdekes állatot előállítottunk, ezeket lemezre is vehetjük (Save ZOO).

Éghajlati Labor:

Itt a napok hosszának, a csapadéknak és a hőmérsékletnek évszakok szerinti váltakozását és a maximális érték helyét állíthatjuk be.

Természeti csapások (Disasters):

A természeti csapások között megtaláljuk a járványokat, meleg- és hideghullámot, árvizet, szárazságot, tüzet, üstököst, a teleportáló vírust (ez véletlenszerűen szétszórja az élőlényeket a bolygón) és a civilizációt. Ezek az események általában nagy galibákat okoznak, de okos felhasználásukból sok hasznot is húzhatunk (például szárazság esetén nincs is jobb egy hatalmas árvíznél).

Statisztikák (Census):

Azt, hogy működésünk mennyire sikeres, leginkább a statisztikákon keresztül mérhetjük le:

Diversity: Ez az ábra élővilágunk változatosságát mutatja be. Minden egyes négyzet egy élőlény-típusnak felel meg, s a négyzet mérete jelzi, hogy hány ilyen található bolygónkon.

Food Webb: Itt a táplálékláncot nézhetjük végig. Ha kiválasztunk egy élőlényt, annak egyik oldalán az őt fogyasztó állatok, másik oldalán pedig az ő táplálékai jelennek meg.

Gene Pool: Ez a meglehetősen bonyolult ábra szintén az élőlények, pontosabban azok génjeinek változatosságát próbálja bemutatni. A baloldalon olyan tulajdonságokat választhatunk, melyek csak néhány különböző értéket kaphatnak (például az állat neme, s ekkor az egyes csíkok megmutatják, hogy hím, nőstény ... él a bolygón). Jobboldalt pedig a folyamatosan változó jellemzőket választhatjuk ki a ↓ gomb lenyomásával. Ekkor például az életkort választva a gomb melleti sávban színes csíkok jelennek meg, ahol az egyes csíkok helye az életkorokat, színe pedig az annyi éves élőlények számát jelképezi.

Graphs: Itt megnézhetjük, hogyan változtak az élővilágra jellemző számadatok (például a növények száma) a játék kezdete óta. Azt, hogy az egyes színek mit jelképezzenek, egy listából választhatjuk ki.

History: A jelentős események listája.

Mortality: A halálozások száma és oka.

Population: Népesség. Megmutatja, hogy hány élő példánya van az egyes fajoknak, illetve hány élőlényünk van összesen.

Értékelés:

Munkánkat a Windows menü Evaluation pontjában értékeli a program. Itt a képen egy szép tájat látunk, amit néhány állat és növény népesít be. Minden egyes élőlény valami teljesen új típust képvisel, s akkor dőlhetünk hátra karosszékünkben, ha a képen nem maradt talpalatnyi üres hely sem, és ezt az állapotot huzamosabb ideig fenn tudjuk tartani. A kép sarkában lévő pontszámoknak sok jelentőségük nincs, hiszen amikor a nehézségi szintet megváltoztatjuk, a pontszámok is azonnal jelentősen megváltoznak. A nehézségi szint változtatására egy érdekes lehetőségünk is van: a Simulation menü Technical/ Change Physics pontjában azt is beállíthatjuk, hogy a különböző táplálékok mennyi energiát tartalmaznak, a tevékenységek pedig mennyi energiát emésztenek fel az élőlények tartalékaiból. Ugyanitt változtathatjuk meg a program működésének néhány adatát, például a bolygón elférő élőlények maximális számát.

A program kezeléséből talán ennyi elég. Aki többre is kíváncsi és valamit tud angolul, annak javaslom, hogy játssza végig az oktatórészt (a Tutorialt a játék kezdetén kell kiválasztani) valamint olvassa el az összes segítséget, amit a program nyújt (minden ablakban található egy Help gomb.) A sikeres játékhoz az ötletek kis próbálkozás után maguktól jönnek. Az a kis kísérletezés pedig megéri, hiszen a játék fantasztikus.

PC		
GRAFIKA	70	Összesen
ZENE	60	85
JÁTSZHATÓSÁG	90	

ISMÉT NYEREMÉNYAKCIÓ!

Az egyik új népszerű játék borítójának részleteit – négy egymást követő számunkban találjátok. Ha a négy részt helyesen összerakva levelezőlapon beküldítek a szerkesztőség címére (576 KByte 1389 Budapest Pf. 32.), a beküldők között értékes nyereményeket sorsolunk ki.



1. díj: Super Nintendo
2. díj: Game Boy
3. díj: 10 db játékkazetta C-64-re

További 10 nyertesnek 576 KByte póló.

A beküldési határidő május 25.

VÁGD KI,
RAGASZD FEL,
KÜLD BE!

N Y E R H E T S Z !



STREET FIGHTER 2



Azoknak, akik gyakran szoktak játékterembe járni bizonyára már ismerős a StreetFighter II. Ez nem is csoda, hiszen szinte minden játékteremben van legalább egy StreetFighter automata, ahol mindig rengetegen tolonganak, hogy közelről is megcsodálhassák a verekedős játékok koronázatlan királyát. Nekem volt szerencsém Super Nintendón is kipróbálni a játékot, úgyhogy az Amiga verziótól először szinte égnek állt a hajam. Ez lenne a StreetFighter II.?!?

Nem mondom, a játék egyáltalán nem rossz, de azért egy ilyen hálás témából igazán többet is kihozhatott volna egy olyan neves cég, mint a US Gold. Magára a grafikára még nem lehet egy rossz szavunk se, a zene kellemes, de a scroll már nem semmi! Annál lényegesen kevesebb. Egyszerűen nem fogom fel, hogy egy alapjában véve nagyon jó játékot hogy lehet ezzel az egy dologgal így lerontani. Az szintén nem volt egy nagy ötlet, hogy a szerencsétlen játékosnak csak 3 continue áll a rendelkezésére, ami rettenetesen kevés. Azonban még mindezek a hiányosságok ellenére is a StreetFighter II. a legjobb bunyós játékok közé tartozik Amigán, csak hát aki már játszott a programmal játékteremben, az azért eleinte egy kicsit viszolyogni fog tőle.

A játék elején meg kell adnunk, hogy a teljes játékot akarjuk-e lejátszani, vagy pedig csak két játékos szeretne-e egymással harcolni. Az utóbbi esetben először az irányítást állíthatjuk be (én a joyt ajánlom), majd a következő képernyőn pedig az időlimitet (Timer) kapcsolhatjuk ki/be és a nehézségi fokot adhatjuk meg. Az időlimit azt jelenti, hogy minden menet 90 másodperces, ha ennyi idő alatt sem kerül senki padlóra, akkor bírói döntéssel hirdetik ki a győztest. A nehézségi foknak csak teljes játék esetén van jelentősége, ettől függ ugyanis a gép által irányított figurák ereje és gyorsasága. Egyébként szerintem az is jó ötlet, hogy a megnyerést, ami mind a 8 harcosnál más-más, csak akkor láthatjuk, ha legalább hármas fokozaton játszottunk. Miután mindent megadtunk, megjelenik a világtérkép. Itt választhatjuk ki a versenyzőnket, a térképen az áthúzott zászlók mutatják a már legyőzött ellenfeleinket, őket egyébként alul fekete-fehérben láthatjuk. Két játékos üzemmódban még kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán akarunk harcolni (Stage), valamint a Handicap opcióval beállíthatjuk, hogy az egyik ill. másik játékos ütései mekkorát sebeznek, így különböző tudású játékosok is izgalmas, kiegyenlített meccseket játszhatnak egymással.

Minden meccs két nyert menetre megy, a képernyő tetején lévő két piros csík jelzi a versenyzők sérüléseit, ha ez eléri a K.O. feliratot, az illető elájul és így elveszti a menetet.



Irányítás

Előre: mozgás előre.

Hátra: mozgás hátra, ha viszont az ellenfél támad, akkor védekezés.

Fel: ugrás.

Le: guggolás.

Fel+előre: előreszaltó.

Fel+hátra: hátraszaltó.

Zangief

Született: 1956. VI. 1. Magassága: 233 cm. Súlya: 116 kg.

Sokak szerint Zangief csak hazájának szeretne dicsőséget szerezni a versenyen, de ez csak részben igaz. Zangief ugyanis élvezi a harcot, minél kegyetlenebb és véresebb, annál inkább. Mi mást is lehetne várni egy olyan embertől, aki medvékkel szokott birkózni gyakorlásképpen.

Zangief nem ismeri a félelmet, a legnagyobb ütésekbe is nevetve sétál bele, ha így elég közel tud kerülni ellenfeléhez, hogy bevethesse valamelyik csonttörő fogását. Levegőből lehet csak eredményesen támadni, arra mindig vigyázzunk, hogy ne menjünk hozzá túl közel, mivel közelharcban egyszerűen legyőzhetetlen.

Speciális támadás:

Spinning Pile Driver: igen brutális fogás, nem tudnám pontosan leírni a mozgássort, inkább nézze meg ki-ki maga, egyébként ez a leghatásosabb speciális támadás. Végrehajtása: csináljunk egy kört a joy-jel majd egy ütést.

Chun Li

Született: 1964. III. 1.

Magassága: 193 cm. Súlya: ismeretlen.

Chun Li, akárcsak sok más versenyző, azért indult a tornán, hogy bosszút állhasson Bisonon, aki eltette apját láb alól.

Chun Li legfőbb erőssége a hihetetlenül gyors rugásai. Levegőben szintén jól harcol, viszont néhány jól irányzott horoggal viszonylag könnyen ki lehet ütni.

Speciális támadások:

Villámrugás: villámgyors rugások sorozata, legalább olyan hatásos, mint Honda százkezű ütése.

Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.

Forgószélrugás: akár a hurrikán rugás.

Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és tűz.





Blanka

Született: 1966. XII. 2. Magassága: 216 cm.

Súlya: 99 kg.

Nagyon keveset lehet csak tudni erről az igen különös harcosról. 1 évvel ezelőtt tudták meg erről a szörnyűkinézetű alakról, hogy neve Blanka. Nincsenek hírek a családjáról, alighanem a Brazil dzsungelben nőtt fel árván. Félelmetes híre van, eddig még senki se tudta legyőzni. Blanka harcomodora egy vadállatéra hasonlít, karmol, harap, lejel, nem ismer kíméletet. Közelharcban nagyon jó, valamint a lábsöprése és ütései is nagyon veszélyesek, csak a levegőben sebezhető.

Speciális támadások:

Elektromosság: Blanka titokzatos módon fel tudja magát tölteni 1000 voltos feszültséggel, ilyenkor mindenkit megráz, aki hozzáér. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűz gombot.

Forgó támadás: Blanka golyóvá gömbölyödve kitudja magát lőni akár egy élő rakéta. Ezzel a támadással Blanka nagy sebeket tud okozni, viszont, ha ilyenkor eltalálják, akkor ő maga is komoly sérüléseket szenvedhet el. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és tűz.



Ken

Született: 1965. II. 14.

Magassága: 170 cm.

Súlya: 76 kg.

Shen Lo másik tanítványa, minden testi adottsága ugyanolyan, mint Ryué, Ken viszont már nem veszi igazán komolyan a harcot, legfeljebb egy kihívás Ryutól hozhatja vissza a harci kedvét.

Edmond Honda

Született: 1960. III. 11.

Magassága: 206 cm. Súlya: 138 kg.

Edmond Hondát már gyerekkorától úgy nevelték, hogy belőle lesz majd minden idők legnagyobb sumo birkózója. Amikor Honda megkapta a nagymesteri címet, megdöbbenve tapasztalta, hogy a sportvilág nem veszi komolyan a sumot. A különböző versenyeken azért indul, hogy megmutassa a világnak: a legjobb harcosok a sumo birkózók.

Honda gyors és különösen erős, legfőbb előnye mégis hatalmas termete. Kedvenc taktikája, hogy ellenfelét a sarokba szorítja és ott keményen megsorozza. Hondát csak levegőből lehet eredményesen támadni, esetleg még lábsöpréssel érdemes próbálkozni.

Speciális támadások:

Százkezű ütés: Honda sok évi gyakorlással kialakította szupergyors ütéskombinációját. Ha egy ilyen támadással telibe tudjuk kapni ellenfelünket, az minden bizonnyal K. O.-ba kerül, ilyenkor már nyert ügyünk van. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.

Sumo fejelés: Honda erős lábizmait használva egy élő torpedóként átrepül a pályán és minden útjába kerülőn átgázol. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy ütés.

Guile

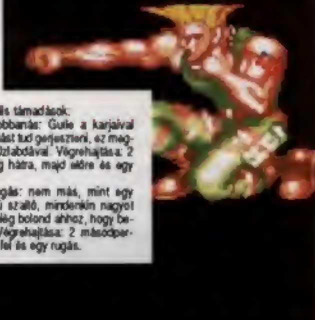
Született: 1960. XII. 23. Magassága: 203 cm. Súlya: 86 kg.

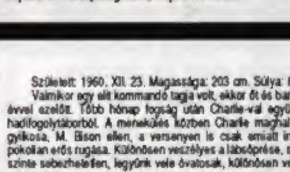
Valamikor egy elit kommandó tagja volt, akkor őt és barátját, Charlie-t elfogták Thaiföldön 6 évvel ezelőtt. Több hónap fogság után Charlie-val együtt megszöktek a dzsungelben lévő hadifogolytáborból. A menekülés közben Charlie meghalt, s Guile bosszút esküdött barátja gyilkosa, M. Bison ellen, a versenyen is csak emiatt indult. Guile legnagyobb fegyvere a pokolian erős rugása. Különösen veszélyes a lábsöprése, speciális támadásai miatt a levegőből szinte sebezhetetlen, legyünk vele óvatosak, különösen veszélyes figura.

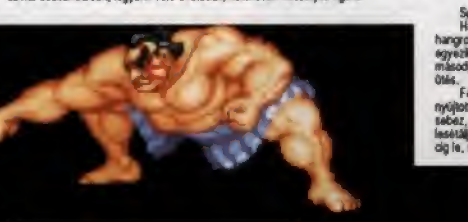
Speciális támadások:

Hangrobbanás: Guile a karjaival hangrobbanást tud gerjeszteni, ez megegyezik a tűzlabdával. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy ütés.

Fényrugás: nem más, mint egy nyújtott lábú szálló, mindenkin nagyot sebez, aki elég bolond ahhoz, hogy belesétáljon. Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és egy rugás.







Ryu

Született: 1964. VII. 21. Magassága: 170 cm. Súlya: 68 kg

Ryu Sheng Lo mester tanítványa volt, egész életét arra tette föl, hogy harci tudását folyamatosan fejlesztve a világ legjobb harcosává váljon. Ryunak nincs családja, nincsenek barátai és nincs otthona, állandóan vándorol és keresi az újabb kihívásokat. Ryu nagyon gyors, viszont nem túl erős fizikuma miatt jobban teszi, ha elkerüli a közelharcot. Jól mozog a levegőben, a lábsöprése szintén nagyon hatásos, kezdő játékosnak ideális karakter.

Speciális támadások:

Tűzlabda: Ryu minden szellemi erejét összeszedve egy energialabdát tud megidézni és kilőni ellenfelére. Végrehajtása: le, le+hátra és egy ütés.

Sárkányütés: Ryu ezzel a támadással egy sárkány erejét idézi meg, s az így felgyülemlett energiát egy pokolian erős horogütésben vezeti le. Végrehajtása: hátra, le hátra+le és egy ütés.

Hurrikán-rugás: Ry egy mini hurrikánt tud idézni, s ennek a közepén forogva átszáll a másik sarokba minden útjába kerülőt lerombolva. Nagyon hatásos támadás, csak guggolással lehet előle kitérni.







Dhalsim

Született: 1952. XI. 22. Magassága: 170 cm. Súlya: 48 kg.

Dhalsim egyetlen célja, hogy minél magasabb szintre jusson el a jógában. Most, hogy már majdnem eljutott a meditáció legmagasabb fokára, Dhalsimnak ki kell próbálnia testi erejét és harci képességeit.

Dhalsim legfőbb ereje a türelem, először kitapasztalja ellenfele gyengéit, majd különleges képességeit kihasználva lassan felülkerekedik. Levegőből is érdemes próbálkozni, de a leghatásosabb támadás Dhalsim ellen mégiscsak a közelharc.

Speciális támadások:

Yoga tűz: Dhalsim belső energiájából tűzlabdát képes formázni, s ezzel komoly sérüléseket okozhat ellenfelének. Végrehajtása: le, le+hátra, hátra és egy ütés.

Yoga láng: Dhalsim egyik legerősebb fegyvere, ezzel ugyanis tüzet tud fújni, amivel minden közelben állót ropogósra süthet. Végrehajtása: előre, előre+le, le hátra+le, hátra és egy ütés.

Le+hátra: guggolva védekezés, ilyenkor nagyon nehéz emberünket megütni, de nem tudunk támadni.

Hátra+tűz: gyors, középerős rúgás.

Le+tűz: elég lassú, viszont nagyon erős rúgás.

Le+hátra+tűz: félköríves, erős rúgás.

Fel+tűz: horogütés, erős, de lassú.

Tűz: balegyenes, gyors, de gyenge, ha elég közel vagyunk az ellenfelünkhöz, közelharc.

Szaltó+hátra+tűz: ugrórúgás.

Guggolás+tűz: lábrúgás, gyors, de elég lassú.

Guggolás+előre+tűz: ütés hasra.

Guggolás+hátra+tűz: lábsöprés, elég lassú, viszont nagyon hatásos.

Mint ebből a nem valami rövid listából is kiderül, a játék kezelése nem gyerekjáték, sok gyakorlás és türelem kell ahhoz, hogy valaki igazán jól tudja kezelni a programot. Egyébként az előbbi lista csak Kenre és Ryura jó teljesen, a többi figura irányítása néhol eltérhet a leírtaktól.

Tippek és trükkök

– Nem érdemes a speciális támadásokat túl sűrűn használni, mivel ilyenkor elég védtelenek maradunk.

– Egy tűzlabdát közömbösíteni lehet egy másik tűzlabdával.

– Három vagy több erős ütéstől ellenfelünk K.O.-ba kerül. Ilyenkor nem tud támadni és védekezni egy ideig, úgyhogy ekkor igyekezzünk annyi találatot bevinni, amennyit csak tudunk.

– A speciális támadásokat is le lehet blokkolni védekezéssel, ilyenkor jóval kisebb sebeket kapunk, mint egyébként.



FOTÓ: C-64

A nagymesterek

Miután a kiválasztott harcossal sikerült mind a hét másik versenyzőt legyőzni, jogot kapunk a 4 nagymester kihívására. Sorrendben tehát a következő nagymestereket kell legyőzni a végső győzelem eléréséhez:

Balrog: nehézsúlyú ex-bokszvilágbajnok. Nagyon erőseket üt, két találat után már K.O-ban vagyunk. A levegőből nem érdemes próbálkozni, igyekezzünk inkább a lábát kirúgni, majd a feltápászkodó Balrogot levegőből támadjuk. Mindig tartsuk a tisztes távolságot, különben kellemetlen meglepetésekben lehet részünk.

Vega: jól megtermett spanyol torreádor, nagyon gyors és mozgékony, a levegőből szinte sebezhetetlen, neki is a lába a gyenge pontja. Nagyon vigyázzunk a Vega kezére szerelt pengékre (a'la Freddie), ezek ugyanis különösen nagyot sebeznek. Ha Vega szorult helyzetbe kerül, felmászik a háttérben lévő rácsra és onnan élő torpedóként, pengéit előreszegezve ránk ugrik. Ilyenkor várjuk meg, amíg behajlítja a lábát, majd ugorjunk hátra és rúgjunk egyet előre, így van esélyünk a támadás elkerülésére.

Sagat: hatalmas termetű Thai-bokszos, tűzlabdákat lövöldöz előszeretettel, és sajnos ismeri a sárkány ütést is. Félelmetes rúgáskombinációi és villámgyors ütései vannak. Levegőből csak akkor támadjuk, ha éppen tűzlabdákat lődöz, egyébként a lábára menjünk.

M. Bison: ő a címvédő, a legerősebb nagymester. Bison uralja az elektromosságot, egyik legfélelmetesebb támadása, amikor egész testét feltölti árammal és előrevágódik, ilyenkor csak egy hajszálpontos találattal tudjuk leállítani, egyébként hozzáérve súlyos sebet kapunk. Egyébként Bison gyors és erős is, rúgáskombinációinál talán csak légi akrobatamutatványai veszélyesebbek. Lábsöpréssel és ugró rúgással próbálkozzunk, ha túl közel ér hozzánk, guggoljunk le és védekezzünk, így talán megússzuk sorozásait.

Ha már Bisont is lenyomtuk, nincs más dolgunk, mint hogy diadalmas vigyorral végigélvezzük a befejezést. Gyors sikerre persze senki se számítson, főleg pedig Amigán ne, mivel, mint azt a leírás elején már említettem, a 3 continue semmire sem elég. Az értékelés már megvolt, úgyhogy zárszóként csak annyit: minden hibájának ellenére ez a program olyan, hogy egyszerűen nem lehet kihagyni!

PC	AMIGA	C-64

GRAFIKA	100	Összesen 95
ZENE	96	
JÁTSZHATÓSÁG	90	

STREET FIGHTER 2

EGYIK LEGSZEBB JÁTÉK?

FLASHBACK

Végre hát megérkezett a játék, s az első benyomása az embernek nagyjából a következő: a legszebb játék ami valaha Amigán megjelent. A grafika csodálatos, hősünk animációja a végletekig menően tökéletes, s a hangeffektekkel sincs gond. Azonban miután elkezdtem vele játszani úgy éreztem - bár ez lehet, hogy csak az én egyéni véleményem -, hogy mégsem sikerült felülmúlni az Another Worldot. Nekem ugyanis nagyon hiányzott az akció változatossága. Így a játékmenet tulajdonképpen visszasüllyedt a Prince of Persia szintjére. Ennek ellenére persze nyugodtan állíthatom, hogy 1992 legjobb játéka: a Flashback.

Mielőtt belemennénk a történetbe, pár szó az irányításról. Ez természetesen joystickkel történik, azonban a legjobb, ha valakinek két gombos joystick-ja van. Ennek hiányában a Shift (vagy Tűz) és az Enter használatát javaslom. Shift (vagy Tűz) a terepen lévő tárgyak használata. Enter: a nálunk lévő tárgyak használata. Space-szel a fegyverünket vehetjük elő. Ezenkívül még egy dologra hívnám fel a figyelmet: CTRL+C-vel a játékban lévő animációkat kapcsolhatjuk be, ill. ki. A mozdulatokra valószínűleg mindenki hamar rájön így csak egyet említenék meg: magasabb helyekre úgy ugorhatunk fel, ha miután nekifutottunk, már csak a Shift-et (Tűzt) nyomjuk egyfolytában. (A Joy-t tehát nem mozdítjuk semerre.)

A program története a távoli jövőben játszódik. Az intro-ból csak arról győződhetünk meg, hogy hősünk, Conrad valakik elől igen sebesen menekül, űrjárgányát kilövik és lezuhan. Szerencsére azonban túléli a kis balesetet, s később éledezni kezd.

Miközben emberünk tápászkodik, valamit lelök maga mellől. Menjünk le és keressük meg. Egy hologrammlejátszó. Kapcsoljuk be. Conrad nagy meglepetésére önmagát pillantja meg. Egy üzenetet ad át önmagának, hogy keresse meg Ian-t New Washingtonban, és hogy vigyázzon a bőrére, mert az az övé is. (Egy kicsit ismerős a story, nem?)

Menjünk el jobbra. A robotokat a kinyúló csápukba lőve tudjuk elpusztítani. Útközben találhatunk köveket, és pénzt is. Keressük meg azt a mutánst, aki egy ajtó mögött áll. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a lemerült elemet. Keressük meg a feltöltő készüléket (Recharge). Ilyen feltöltők a játékban majd még számtalan helyen lesznek, mivel ezekkel tudjuk a pajzsunkat (bouclier) feltölteni. Most is tegyük ezt, majd töltsük fel az akkumulátort is. Ha innen felfelé folytatjuk útunkat, később egy sebesült emberrel találkozhatunk, aki arra kér minket, hogy keressük meg a teleportját. Menjünk el a szakadékhoz, tegyük be a mellette levő gépbe az akkumulátort, s az így keletkezett erő-hídon tovább mehetünk balra, majd a lifttel fel. Balra egy újabb liftet találhatunk, amelyre azonban nem tudunk felkapaszkodni, mivel ha az érzékelője elől ellépünk, rögtön felemelkedik. A megoldás tehát: tegyünk egy követ (leguggolva) az érzékelő elé. Így most már fel tudjuk venni a liftről a teleportot. Vegyük el a követ, és most az itt található liften ereszkedjünk vissza. A SAVE oszlopnál kimenthetjük az állást a memóriába. (Ezt is gyakran, és több helyen is kell majd a játékban csinálni.) Vigyük el a teleportot a sebesültnek, aki miután elteleportálja magát, egy ID-kártyát felejt ott, amit vegyünk fel. A SAVE oszloptól jobbra essünk le a lift helyén, és menjünk jobbra. Gyűjtsük össze az összes fellelhető credit kártyát. Az ID-kártyánkkal most már kinyithatjuk a SAVE oszloptól lefelé lévő ajtót. Keressük meg az öregembert, s vegyük meg tőle 500 creditért az antigravitációs felszerelést. Így most már leugorhatunk az öreg melletti szakadékba.

> Talán csak egy cégről lehet elmondani, hogy minden eddig kiadott játéka egy-egy mestermű, ez pedig a DELPHINE. Az Another World-del 1991-ben megalkották a számítógépes játékok királyát. Így hát érthető ha már sokan kiéhezve várták a cég következő ilyen stílusú játékát, a Flashback-et.

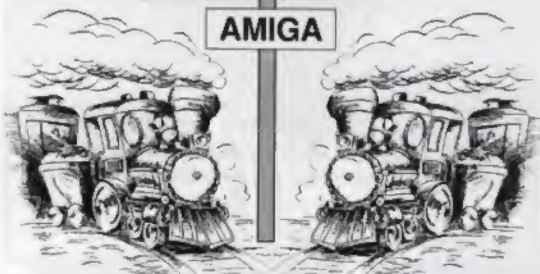
New Washingtonba érkeztünk. Keressük tehát meg Iant, akit azonban előbb ki kell szabadítanunk az idegenek fogságából. Beszéljünk Iannal, aki egy erőtér-pajzsot ad nekünk, ami majd a későbbi küzdelmekben lesz nélkülözhetetlen. Foglaljunk helyet az agymosószékben. Hősünk a gép segítségével visszanyeri a memóriáját, s így mi is tudomást szerezhetünk végre arról, hogy mibe is csöppentünk.

Minden a retina letapogató miatt kezdődött. A készülék ugyanis egyes „embereknél" felsőbbrendű, fejlettebb szemet mutatott ki. Most már tudjuk, hogy kik is ők: idegen hódítók. Már mindenütt nyüzsögtek, s akkor felfigyeltek Conrad érdeklődésére. Hősünk elhatározta, hogy eltárolja a memóriáját, de előtte mindent elmondott Iannak. Aztán elrabolták, de nem tudtak belőle semmit se kiszedni. Majd egy óvatlan pillanatban meglógott. Innen már tudjuk a folytatást.

Beszéljünk ismét Iannal. További terveinkhez hamis papírokra, ahhoz pedig pénzre van szükségünk. Jobbra az őrtől vegyük el a biztosítékot, amit rakjunk be a lift hívóoszlopába, és hívjuk le a liftet. Keressük meg a metrót. Utazzunk az America nevű állomásig, és ott a bárban érdeklődjünk a pultnál Jack, a hamisító



Folytatás a 21. oldalon



A nindzsák korát éljük. Minden valamirevaló software-cég (kivéve, akik annyira nagyok, hogy megtehetik, hogy ellenállnak a trendnek) piacra dobott már valamilyen szempontból nindzsa-szagú anyagot. Az ELITE sem bírta tovább cérnával és kirukkolt a saját nindzsájával. Csavartak egyet a szokásokon és az Ősi Kelet helyett még hátrébb léptek térben és időben. Az őskorba. Így született meg a Joe & Mac – The Caveman Ninja. Két szimpatikus, zöld és kék hajú figurát sikerült kreálniuk, akik kacagtatóan aranyos mozdulatokra képesek. Küzdhetnek kart karba öltve, de akár választhatjuk a nekünk jobban tetsző színűt, amelyik éppen jobban megy a sapkánkhoz. Számtalan pályán kell végigbukdácsolnunk, és persze egyre nehezebb ellenfelekkel kell megküzdenünk, kezdve a dinoszaurusztól, az ugráló pisztrángokon át, egészen a húsevő növényekig. A grafika frankó, a hangeffektek hasfalszaggatóak, a játék nehéz. Kell-e ennél több szót vesztegetnem a játékra? Szerezd meg és élvezd!

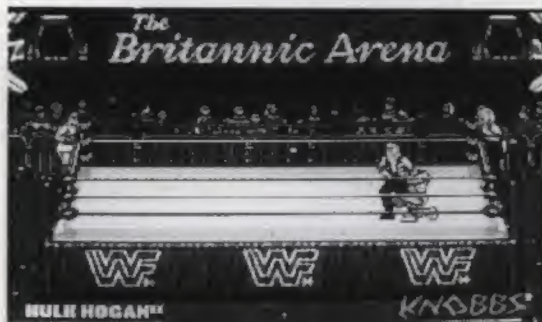
A platform játékok szerelmeseit egy kedves meglepetéssel örvendeztette meg a Krisalis. Soccer Kid néven egy csintalan focista fiúcskát választottak ki új játékuk főszereplőjeként. A világ hat országában (Angliában, az Államokban, Japánban, Oroszországban, Olaszországban és Brazíliában) dekázhat lasztijával a kissrác, és közben meg kell találnia az elveszett Világ Kupa 6 darabját. Ehhez persze nemcsak a menet közbeni akadályokat (szakadékok, hulló cserepek, rendőrök, munkások és egyéb élő és élettelen buktatók) kell sikeresen vennie, hanem minden szint végén egy-egy kemény ellenféllel is fel kell vennie a küzdelmet. Ügyes labdajátékával azonban nem ismer lehetetlent. Mindenkinek van valahol gyenge pontja, és neki nincs más dolga, mint pontosan oda passzolgatni a bőrt. Természetesen minden pálya az adott ország jellegzetes helyszíneit mutatja be, és ezáltal maximális mértékben eltérnek egymástól. A labda mozgatását a bevezető intróból elsajátíthatjuk, aztán irány a „grund".



Egy szenzációsnak titulált kaland-, vagy akciójátéknak ragyogó grafikával kell rendelkeznie ahhoz, hogy ezt a jelzőt kiérdemelje. Nem így a logikai játékoknál, ahol elsődleges az ötlet, és csak másodlagos a grafikai kidolgozás. A Pang Fun-ra tehát ezért merem azt mondani, hogy szenzációs, pedig maximálisan lepusztult a kivitelezése. Viszont az ÖTLET bravúros. Két, dombon fekvő ház között kell utat építenünk lehulló tetris-darabkákból a kis golyócskánknak. Sajnos elég válogatós a mihaszna, és csak az 1 kockányi emelkedőt mássza meg, a magasabb falról visszapattan. A játék szabálya pofonegyszerű, viszont akkora élményt nyújt, hogy alig tudja abbahagyni az ember.

A wrestling szerelmeseinek is jó hírem van: megjelent Amigára is a WWF 2. A C64 verzióval ellentétben, ebben team-ben bunyózhatunk. Több akció, bonyolultabb mozgássorok, élethűbb hangok jellemzik az új verziót.

Még egy sportprogram keltett feltűnést a múlt hónapban, címe Nick Faldo's Golf. Nick Faldo egy korábban csúcson



WWF 2

TROLLS



JOE & MAC







PANG FUN



SOCCER KID



NICK FALDO'S GOLF

levő „úri sportoló" volt, de mára kissé megfakult a hírneve. Ezt az is bizonyítja, hogy a nevével kereskedik. Nem kevés ropogós bankót kellett a Grandslam-nek leszurkolnia, hogy egy egykori szupersztár nevével fémjelzett programot megjelentessen. A játékot elnézve, bejön a Grandslam számítása, mert profi munkát végeztek és biztos kelendő lesz a portéka. A kezelése nem könnyű, de ha ráérez az ember, nagyon bele lehet jönni a golfozásba. A tájak élethűek (még madárcsicsergés is andalítja a játékost), a mozgás animációja brilliáns, csak az a fránya lyuk ne lenne olyan kicsi...

A végére egy tucatjáték maradt. A Marióval elindult őrület, a „végy-egy-eredeti-figurát-és-helyezd-egy-végeláthatatlan-mesevilágba" szlogennel fémjelzett stílus újabb taggal szaporodott. A punk-hajú aprócska törpe és társai a Trolls nevet kapták. A változatosan berendezett óriási labirintusokban nem egyszerű feladat a kicsiny troll társait megtalálni. Mindenhol csúszó-mászó-kúszó-ugrándozó ellenfelek, de azért bónusz-bigyók is tarkítják a terepet. Ebből már mindenki tudhatja, hogy semmi különös nincs a játékban, de ez már csak így van; sztárok csak minden harmadik évben születnek. Még kell párat aludni a következő durranásig...

Zolee

CSEPŰ, LAPU, GONGYOLA

avagy sportprogram-összeállítás C64-re

Folytatás

Tudom, tudom. Már a csapból is én folyok, nomeg a Geszti Péter féle Rapülők, de hát mit tehetnék, ha mindenki átpártolt a C64-ről a 'menőbb' gépekre, Martin és Temesvári Tibi pedig csak vakarja a f...-t (a falat), és ezért nekem kell a frontot tartanom ezen a vonalon. Szerencsére kedveztek az égiek a múlt hónapban, és egy egész halom anyag jött össze a mostani számhoz sportprogram kategóriában. Íme.

C-64

Nagy csindadratta közepette dobta piacra az OCEAN legújabb wrestling programját, a WWF 2, The European Rampage-t. Óriás plakátok és hirdetések harangozták be megjelenését, vastagbetűs 'százszor jobb, mint a toplista-döntögető Wrestlemania'-feliratok hívták fel rá a figyelmet. Ezt leellenőrizendő, direkt előkapartam a ládafiából az elődöt, ám nemhogy százszoros, de egytizedes különbséget sem véltem felfedezni közöttük. Viszont az igaz, hogy jó pankráció-program mindkettő. A mostani változatban négy sztár közül választhatunk (Randy Savage, Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Bret Hart), és az európai kontinens bajnokaival (például Natural Disasters, Nastyboys) mérkőzhetünk meg. Egyedül, vagy ketten szállhatunk ringbe a trófeáért, de a hozzávezető út nem lesz rögöktől mentes... Minden tudásunkra és szemfülességünkre (nomeg egy strapabíró

C-64

joyra is) szükségünk lesz, hogy kiüthessük a nem éppen pehelysúlyú ellenfeleinket. A játék animációs képességei hagynak egy szikrányi kívánnivalót maguk után, de azért felismerhetők a híres pankrátor-mozdulatok. A többi meg úgyis a beleélő képességeinktől függ.

Kisebb volt a hírverés a Zeppelintől származó Tacteam Wrestling-nek, és talán nem véletlenül. Láthatóan gyengébb az anyag, amolyan Zeppelin-minőségű. Viszont, aki nem vár tőle sokat, az nem fog csalódni, mert egy 180 blokkos, a stílus követelményeknek megfelelő pankrációra akad személyében. Ezek az alapelvárások pedig a következők: viszonylag nagy sprite-ok, korrekt animáció, könnyű kezelhetőség, kisebb extra szolgáltatások. Ezek mind megtalálhatók a TW-ben, úgyhogy egy képzeletbeli alkalmassági teszten gond nélkül átmenne, csak az osztályozó vizsgán nem kapna hármasnál jobb jegyet.

Annál jobban vizsgázna a SIMULMONDO legújabb teniszcsillaga, az I Play 3D Tennis. A program nem egyszerűen csak szervákból és fogadásokból áll, hanem hűen bemutatja, hogy milyen kínkeserves utat kell az igazi sztároknak is végigjárniuk, míg felállhatnak a dobogóra. Hogy világosabb legyen a dolog: komoly osztályozókat kell játszanunk nekünk is az előbbrejutásért, 8-10 megnyert kör után juthatunk csak fel a csúcsra. Közben figyelemmel kísérhetjük a ranglista alakulását, információkat kaphatunk a játékosok erőnlétéről, képességeiről stb. Ha éppen megéhezünk, vagy szólít a kötelesség, az aktuális pozíciónkat és az ahhoz tartozó információkat ki lehet menteni, és a viharfelhők elmúlása után újból nekiállhatunk a Grand Slam, vagy ATP küzdelmeknek. A játék kemény dió, piszok nehéz az előrejutás. Szépen kivitelezett, nehezen megunható játék. Első osztályú csemege!

A teljesség kedvéért most két szemétkosárba való programról is be kell számolnom, amelyek egymással karöltve kivívhatnák a Hónap bukása elismerő címet. Az első az International Sports Challange (EMPIRE), a másik az All American Basketball (ZEPPELIN) nevet viseli. Az ISC egyszerűen botrányos. 4 sportágban (úszás, futás, sportlövészet, kerékpározás) tehetjük próbára tudásunkat és joystickunk teherbírását. Ez így egész jól hangzik, de ha a kivitelezést nézem, akkor a



WWF 2 (C-64)

I PLAY 3D TENNIS (C-64)



TAGTEAM WRESTLING (C-64)



sírhatnék jön rám. Az úszónő förtelmes kutyaúszást mutat be, a futónő olyan debella, hogy inkább a súlylökésben kellene indulnia, hogy csak a legszembetűnőbb hiányosságokat említsem. Na, az AAB se kutya! Az animáció, a realitás és a játszhatóság nem értelmezhető fogalmak a játék elemzésekor. Passzolni nem lehet vele, csak elhajítani a lasztit, amerre éppen nézünk, és a bedobás is kimaradt a játékból; leginkább egy 'aki kapja marja' stílusú összevisszaságnak tűnik a játék. Rémálmaimban sem találkoztam ilyen szörnyeteggel.

Hogy valami biztatóval zárjam az összeállítást, következik a Boxing Champion a SIMULMONDO jóvoltából. Szépen kivitelezett, élvezetes bokszprogram, 1 vagy 2 játékos számára. Érdekessége, hogy nemcsak a megszokott vízszintes síkban tudjuk egymást püfölni, hanem 360 fokban körültáncolhatjuk ellenfelünket. A játék elején adott creditünk van, amiből erőnlétünket, kitartásunkat, mozgékonyságunkat, stb. tudjuk feltölteni. Ha legyőzzük ellenfelünket, akkor további bónuszt kapunk, amiből felfejleszthetjük képességeinket. Még egy plusz funkció is be van építve a játékba: küzdelem közben láthatjuk, hogy merre kell oldalaznunk, hogy találatot tudjunk elérni. Egyszóval minden a helyén van, remek bunyónak ígérkezik az anyag!

Zolee



BOXING CHAMPION (C-64)

AMERICAN BASKETBALL



HÓNAP BUKÁSA

Fehérvári Szabolcs leveléből idézek: „a hónap bukásáról azt írtad, hogy lepra programokról nem érdemes írnotok. Sajnos meg kell hogy kérdőjelezzelek. Szerintem nagyon felszínesen vizsgálod ezt a dolgot. Igen is szükség van erre a rovatra. Egyrészt mert változatosságot visz az újságba. Én nagyon jókat szórakozom rajtuk. Másrészt egy programról honnan tudjuk, hogy rossz, ha nem írtok róla?" Bevallom, kezdem úgy érezni, hogy igazad van. Nekem is egyre inkább hiányzik a rovat. Itt legalább kikáromkodhattunk magunkat Martinnal, jókat röhögtünk a másik cikkén. Rendben van, megdumáltál. Ezentúl beindítjuk ismét ezt a rovatot.

Zolee

FLASHBACK

Folytatás a 16. oldalról

felől, akit Ian ajánlott. A pultos végül tájékoztat minket. Jobbra meg is találhatjuk a hamisítót, aki azonban 1500 creditet kér az iratokért. Tekintve anyagi helyzetünket (0), kénytelenek vagyunk becsületes munkába állni. Először is jelentkeznünk kell a város kormányzójánál munkavállalási kártyáért. A hivatal az Africa állomásnál található. Az irodakukacoknál érdeklődve végül eljutunk a kormányzóhoz. Adjuk neki oda az ID-kártyánkat, amiért megkapjuk a kívánt kártyát. Innen az Europa állomáshoz, a munkaügyi központhoz kell mennünk. Itt mentsük le az állást, majd a gépeknél a kártyával jelentkezzünk be az első munkára.

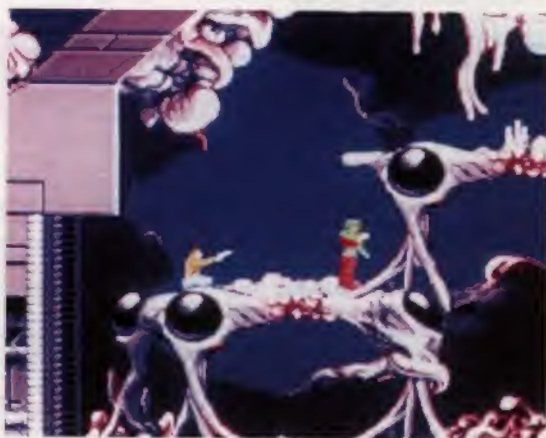
A ranglétra alján egyelőre csak egy kifutófiúi munkát kapunk: egy csomagot kell elvinnünk egy Asia-i irodából egy Africa-iba. A fizetésünk: 100 credit. Miután végeztünk ezzel, menjünk vissza a központba s jelentkezzünk be a második munkánkra.

A második állásunk már komolyabb. Egy nagyon fontos személyt (V.I.P.) kell elvezetnünk a város egy mutánsokkal megszállt területén, a 2. lezárt szakaszon (Restricted Area 2.), az Africa állomásnál. Fizetésünk 300 credit. Itt már újabb ellenségekkel, a lebegő gömbökkel is találkozhatunk, amelyekbe jónéhányat bele kell lőnünk ahhoz, hogy elpusztuljanak.

A harmadik küldetésben egy elszabadult robotot kell megtalálnunk, mielőtt a benne lévő ismeretlen származású vírus meg nem sokszorozza magát. Segítségül egy fotót is kapunk a cyborg-ról. Fizetésünk 400 credit. Menjünk a bárba, és az ott italozgató emberrel beszéljünk. A tanácsa szerint vegyük útunkat az 1. lezárt szakaszhoz, és ott beszéljünk a rendőrrel. A rendőr visszairányít minket a bárba, ahol ha balra elmegyünk, egy mutáns próbál megölni egy embert, amit természetesen akadályozzunk meg. Beszéljünk a megmentett emberrel, majd menjünk vissza a rendőrhöz, aki már kevésbé barátságos. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a kulcsot, amely a bárból balra lévő, lefelé nyíló ajtót nyitja. Lent végül megtaláljuk azt amit kerestünk.



FOTÓ: AMIGA





Negyedik munkánk már igen kemény dió. New Washington energiaközpontjából egy droid jelentette, hogy a háromból az egyik fő PCB kártya meghibásodott. Feladatunk tehát: eljutni oda, és kicserélni a kártyát. 90 másodperc áll rendelkezésünkre, mielőtt a rendszer megsemmisíti önmagát. Az itt (a munkaügyi gépek alatt) található teleporttal a lehető legközelebb tudjuk teleportálni magunkat a computerhez. Fizetésünk: 500 credit.

Az ötödik küldetés természetesen a legnehezebb. A 3. lezárt zónát egy halom mutáns szállta meg, amely veszélyezteti a békés lakosságot. A feladatunk tehát: megtisztítani a terepet. Fizetés: 600 credit.

Ha mindennel végeztünk, most már meg tudjuk venni a hamis papírokat, s azzal be tudunk nevezni a Death Tower Show-ra.

A TV Show-hoz azt hiszem nem kell különösebb magyarázat, hiszen egy a lényeg: életben maradni. A játékmenetben tehát nincs semmi szokatlan: a megfelelő kapcsolókkal ajtókat kell kinyitni, s így nyolc szinten keresztül fel kell jutnunk a „Halál Torony" tetejére. Ha ez sikerült, megkapjuk a fődíjat, s azzal elutazhatunk a Földre.

A Földön először is, adjuk oda a papírjainkat a lent ülő embernek, aki ezután tovább enged minket. A következő helyszínen a piros ruhás őrt - attól függetlenül, hogy először nem támad meg minket - nyírjuk ki. A továbbiakban látszólag a játék egyik legnehezebb része következik, hiszen néhol egyszerre négyen-öten támadnak ránk. Azonban van két trükkje a dolognak. Az egyik: a piros ruhások ellen mindig használjuk a pajzsot. A másik: a villámló gömbök elől guggoljunk le, s csak azután foglalkozzunk velük, miután a többiekkel már végeztünk. A gömböket egyébként úgy lő-

hetjük szét, hogy ha elbukfencezünk előlük, s gyorsan felállva, és megfordulva tüzelünk. Amikor elérünk a taxiállomásig, hívjunk egy taxit.

Ha megérkeztünk, a fölöttünk lévő robottal ne törődjünk, másszunk egészen föl majd jobbra. A következő helyszíneken csak két dologra hívnám fel a figyelmet: arra, hogy a lefele lógó kampókra is fel lehet, és fel is kell mászni, és hogy az üvegfalat pedig lőjük szét, mivel így megkerülhetjük az ajtót. A második save oszlopnál ugorjunk rá a lelógó pallóra, ugyanis ezzel tudjuk kinyitni a titkos ajtót. Leereszkedve a játék legidegtépőbb része következik. Ugyanis egy kemény akció rész után hősünk megkönnyebbülten lélegzik fel egy save oszlopot látva. Igen ám, de amint leesünk az oda vezető csapóajtón, egy újabb csapóajtó nyílik ki, s a save oszlop helyett egy robot előtt találjuk magunkat. A megoldás a következő: ne lépjünk rá az első ajtóra, hanem éppen előtte guggoljunk le, és így bukfencezzünk rá. Ezzel a megoldással az alatta lévő ajtóra már nem lépünk rá. Itt kikapcsolhatjuk a lejjebb lévő sugarat, így lentről pedig megszerezhetjük a kulcsot. A kulcs a save oszloptól jobbra lévő ajtót nyitja. Tovább haladva majd egy sugár kezd el követni mindket, ami elől gyorsan kell menekülnünk, mivel a pálya végi ajtó csak akkor nyílik ki, ha már szétlőttük az ott őrködő gömböt. Ha ez megvan, guruljunk át a szellőző csatornába.

A csatorna egyik rácsánál az idegenek beszélgetését hallgatjuk ki. Az idegenek éppen azt tervezgetik, hogy hogyan fogják leigázni az emberiséget, amikor Conrad alatt meglazul a rács egyik csavarja, s pont az ellenség karmaiba zuhan. Szerencsére azonban nem ölik meg, csak börtönbe zárják.

A cellánkban, amikor jönnek értünk, a space-t hiába nyomogatjuk, ugyanis a fegyverünket elvették. Amilyen gyorsan csak tudunk, menjünk ki jobbra, s ott leesve megtalálhatjuk a pisztolyunkat. Amikor kinyírjuk az őröket, az egyik ott hagy egy kulcsot, amivel tovább tudunk



FOTÓ: AMIGA

menni jobbra, majd fel. Ismét másszunk fel, majd balra menjünk. Itt az egyik őr egy kulcsot, a másik pedig egy teleportot, és egy ahhoz való vevőkészüléket őriz. Természetesen szerezzük meg mindet. Keressük meg jobbra az ajtót, a kulccsal nyissuk ki, és lőjük szét az robotot. Dobjuk le a nyíláson a vevőkészülékünket, a teleporttunkkal pedig teleportáljuk le magunkat. Balra továbbhaladva először találkozhatunk szemtől szembe az idegen harcosokkal. Ezeket úgy tudjuk likvidálni, ha pisztolyunkat előrántva, leguggolva, megvárjuk míg közel folynak hozzánk, ekkor odébb gurulunk, majd amikor felölték alakjukat, akkor kell beléjük lőnünk. Mivel egy golyó nem elég nekik, ezért ezt néhányszor meg kell ismételnünk. Ennek a pályának a végénél egy nagy szerkezetet találhatunk. Ez szintén egy teleport, csak ez már egy komolyabb, bolygóközi teleport. Álljunk alá.

Az idegenek planétájára jutottunk. Egy halom idegen lényt szétlőve, a bolygó belseje felé haladva, egyszer csak találkozunk egy emberrel, aki egy ajtó mögött áll. Az alul levő ajtóba lőjünk bele, s kapcsoljuk át mögötte a kapcsolót. Az ember előtt kinyílik az ajtó, de abban a pillanatban egy idegen jön be, és már nem tudjuk megakadályozni, hogy barátunkat megölje. Miután kinyírtuk a hivatlan látogatót, menjünk oda a haldokló emberhez, aki utolsó erejéből egy atomtöltetet nyújt át nekünk. Balra továbbhaladva lehet hogy gondot fog okozni a harcos, mivel túl kicsi a hely a bukfencezéshez. Ilyen esetekben csalogassuk oda ellenfelünket, ahol van elég tér, jelen esetben fel, a lift érzékelőihez. Ezen a helyen találhatunk egy naplót is amibe olvassunk bele.

Mint kiderül, az imént meghalt ember naplójáról van szó, aki elsőnek fedezte fel az idegeneket az emberek között, ő fejlesztette ki a retina letapogatót is. Sikerült rájönnie, hogy az egész az ellenséges műveletet egy mesteri agy irányítja, amely ennek a bolygónak a magvában található, és megközelíthetetlen. Azonban arra is rájött, hogy jelenleg a „mester" pihen, és egy segéd agy van működésben. Ha azt megtalálnánk, talán eljuhatnánk a fő agyhoz is. Barátunknak már volt is egy terve: az atombombával láncreakciót indítani be, majd egy űrhajóval elmenekülni.

Haladjunk tovább, le, és ismét le. Jobbra a szakadék fölé kapaszkodjunk fel, az így feljövő liften pedig ereszkedjünk le. Itt végre már kimenthetjük az állást. Innen balra keressük meg a kulcsot, amelyet majd fent, jobbra tudunk használni.

Miután kinyitottuk az ajtót először is másszunk fel és jussunk el egészen a következő liftig. Mielőtt felmennénk, tegyük le a teleportunk vevőjét. Fent küldjük vissza a liftet, így nem lő ránk a laser. Menjünk balra a kapcsolóhoz, amit egy újabb zöld fickó őriz. Kapcsoljuk át. Ezzel kinyitottuk az előző lift környéki ajtókat. A teleportunk segítségével vissza tudunk jutni, s így folytathatjuk utunkat. Nyírjuk ki az őröket, és vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki a felfelé vezető ajtót, és irány: fel. Később, amikor a lefele vezető réshez érünk, ismét a teleportunkat kell használnunk, hogy lejussunk. Leérve egy nagy gömbben megpillanthatjuk a segéd agyat, amelyre akkor kell tüzelni, amikor épp nincs előtte a burka. Ha szétloccsantottuk, a már szokásos módszerrel jussunk le.

Fussunk egészen a pálya bal széléig, ahol végre nyitva áll az ajtó. Igyekezzünk az újabb lifttel le, majd jobbra. Eljutottunk hát a naplóban említett mesteri agyhoz. Az agyat felváltva, balról és jobbról tüzelve lehet megsemmisíteni. Tovább, jobbra haladva majd találunk egy kis robbanó szerkezetet, amit vegyünk fel. Az ekkor megjelenő fazontól vegyük el a kulcsot, amely az itt található ajtót nyitja. Menjünk tovább és jussunk el a két sugárig. Ezeken szintén a teleportunkkal keljünk át. Itt, a fal mellett, ahol a gép szövegelni kezd, rakjuk le az atomtöltetünket, és eresszük le a kapcsolóval. Ezzel a folyamat beindult, s nekünk is csak 80 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy eljussunk a pálya jobb szélén lévő hangárhoz, ahol már csak fel kell lifteznünk az űrhajóba. A remek kis end-sequenceben végül távolról láthatjuk munkánk gyümölcsét: amint a bolygó felrobban, s nekünk pedig sikerül elmenekülni. THE END

Ja, és még valami. Az elmaradhatatlan pályakódok: TOI, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT.

V.Z.

AMIGA

GRAFIKA	100
ZENE	95
JÁTSZHATÓSÁG	98
Összesen	99

Hogy a lényegre térjek a DoS az eddigi legkomplexebb kalandjáték, amivel eddig találkoztam. Az elején nem hiányzik a karaktergenerálás, de ez mélyen szakít az eddigi hagyományokkal: emberünk tulajdonságai és ismeretei nagyon is reálisak, való világunkban is természetesek, elképzelhetők! Ilyen például az arabok öltözködésében való jártasság, az egyiptomi istenek ismerete, a nekromancia űzése. Miután megterveztük egyéniségünket, elkezdhetjük a „játékot", azaz inkább egy scenariót, amiben a



DAUGHTER of SERPENTS

ilyen még nem volt...

Első ránézésre a DoS egy igen tetszetős kalandjáték, klassz környezetben (ha Egyiptom, már nem lehet rossz!), de ez csak az első benyomás. Ha jobban belemélyedünk, rájövünk, hogy egy teljesen új stílussal állunk szemben (ha egyáltalán annak lehet nevezni): vesz egy kicsit a kalandból, egy kicsit a szerepjátékokból, s összevegyíti...

sztori kibontakozása attól függ, milyen képzettségeink vannak, mihez értünk a leginkább. Ennek köszönhetően kétszer egyformán végigjátszani szinte soha nem lehet. A történet nem valami fantáziadÚs: a játék célja a „kígyó lányának" elpusztítása, a varázstekercs megsemmisítése, amire az archeológusok bukkantak ásatásaik során, s egyik gonosz isten visszaszerezte a múzeum igazgatójától. Szóval a sztori nem nagy, de ha azt vesszük, hogy hány úton juthatunk el a játék végéig, megértjük a program méretét. Hogy valamit a külsőről is mondjak: nagy- és kisfelbontású képek kavalkádja, óriási animáció (minden helyszínen másmás embereket, járműveket, s egyebeket látunk, szinte minden órában – és ezek mindig animálnak), klassz hatások. A zene kicsit unalmas, de illik a játék hangulatához. Fontos: a játék csak a c:\ daughter könyvtárból hajlandó indulni!

Lássuk a játék első részét, a karaktergenerálást. Ezt a menüt úgy érhetjük el, ha a run.com filet indítjuk. Három pont közül választhatunk: 1) Create Caracter: karakter generálás; 2) Select Caracter: már meglévő karakter betöltése; 3) Quit: kilépés

1) Ha ezt a menüpontot választjuk, először is kiválasztjuk nemünket, majd ki kell tölteni az adatlapunkat: mikor születtünk (hó; nap), hány évesek vagyunk (25-65), mi a képzettségünk, titulusunk (Mr, Dr, Professor, Lord; Miss, Mrs, Lady, Professor, Dr.), majd a vezeték- és keresztnevünket. Ezután választjuk ki személyiségünket (Reassess): azaz, hogy milyen típusúak vagyunk, mennyire vagyunk kalandozók, mennyire szeretjük a mágiát, hiszünk-e a túlvilági erőkben, stb. Elkezdem leírogatni és fordítgatni őket, de rengeteg a variáció, próbálja ki mindenki maga. Egyébként a program is tesz arra megjegyzést, mennyire illik hozzánk ez a tulajdonság, mennyire lesz nehéz dolgunk a kalandban. Miután eldöntöttük, válasszuk a concour pontot, s máris a generálás mammutrészével találjuk magunkat szemben. Hat fő tulajdonság létezik: az alattuk lévő csík hossza jelöli, mennyire vagyunk alkalmasak az illető tulajdonság elsajátítására. Érdemes azt a képességet választani főfoglalkozásnak, ami alatt a leghosszabb a manna csíkja. Lássuk mik is ezek: 1) Utazó; 2) Egyiptológus; 3) Okkultista; 4) Magánnyomozó; 5) Mágus; 6) Megfigyelő. Ha kiválasztottuk fő profilunkat, osszuk szét az újabb adag mannát úgy, ahogy nekünk tetszik. (a főprofilunk fogja meghatározni döntő mértékben a kaland alakulását). Nézzük sorban a tulajdonságokat:

1) Traveller: – Arabic Myths: arab mítoszok; Haggle: alkudozás; Local Customs: helyi viselet; Speak Arabic: arab beszéd.

2) Egyiptologist: – Hieroglyphics: Hieroglifák; Archeology: Archeológia; The Ptolemys: Egyiptomi emlékek; Egyiptian Myths: Egyiptomi mítoszok; Papyrology: papiruszok.

3) Occultist: – Alchemy: alkimaia; Astrology: asztrológia; Demonology: démonológia; Necromancy: feketemágia.

4) Private Eye: – Police procedure: rendőrségi felderítés; Forensic Pathology: törvényszéki kórtan; Observation: megfigyelés; Streetwise: „utcai bölcsesség" (szerencsejátékok, csalók, stb. ismerete).

5) Mystic: – Seal of Solomon: Salamon pecsétje; Corrupt Knowledge: rontás; Formula of Borellus: a kézzel, rámutatással rontás; Powder of Ghazi: Ghazi porával való rontás; Clairvoyance: ?

6) Sleuth: – Criminology: kriminológia; Toxikologi: méregtan; Savoire Faire: felismerés, azonosítás (szivar, italok); Deduction: következtetés.

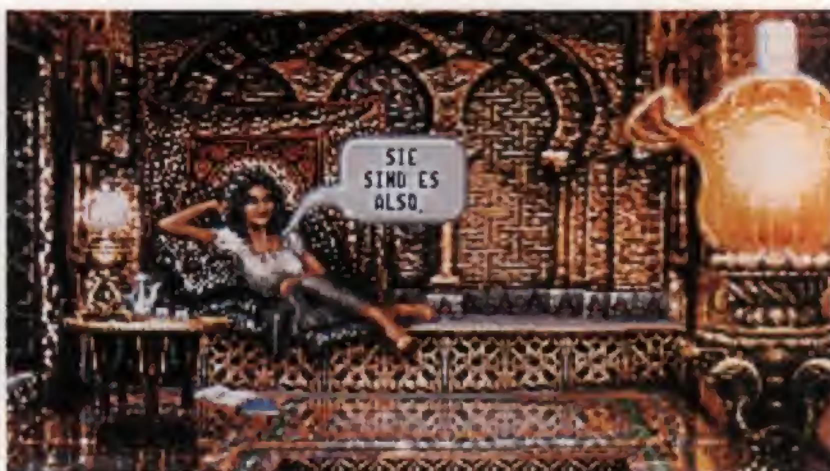
Ha megvagyunk a karaktergenerálással, s minden mannát elosztottunk, választhatunk, hogy óhajtjuk-e kimenteni, vagy felejtsük el ezt a karaktert (condition...: kimenteni). Ha kimentjük, egy nyolcbetűs névvel lássuk el, majd ismét a főmenüben találjuk magunkat.

2) A főmenüben a Select Caracter-el egy kimentett embert tölthetünk be, nevét egy fiókból kiválasztva. Ha választottunk, a főmenü pontjai megváltoznak: 1) Examine caracter skills: a karakter tulajdonságainak áttekintése;

2) A kaland indítása; 3) Return to main menu: vissza a főmenübe.

Ennyi elég is a generálásról, nézzük inkább mit is rejt magában a program: előre bejelentem, hogy a játék iszonyatos mennyiségű szöveget tartalmaz, erre mindenki készüljön fel, s igazán élvezni csak a jó angolosok fogják – persze a nem éppen nyelvzseniknek is megéri a fáradságot, legfeljebb fekszenek az egérgombon, s így végig tudnak vergődni rajta, hisz a duma nagy része az istenekről, szokásokról, filozófálásról szól. Az irányítás egy kicsit túl van bonyolítva: lássuk először a képernyőt. Mindig egy teljes képernyős képet látunk, rajta ankh alakú kurzorunk, amit ha kijárat felé mozgatunk lábbá alakul, így tudunk járkálni. Ha élő személyre mozgatjuk, egy kis kérdőjellé változik, így beszélgetni tudunk. Ha valami tárgy van a kezünkben, azt a képernyő bal alsó sarkába mozgatva meg tudjuk vizsgálni (ha levél, el tudjuk olvasni, ha a lap széléhez mozgunk, lapozni tudunk), illetve ha használni is kell valamire, akkor a kurzort rámozgatva egy kulcsot láthatunk, így aktivizálhatjuk a tárgyunkat. A jobb alsó sarokban a kurzorunk egy papírlappá változik ezt választva inventorynk-

ba léphetünk be, a jobb gombbal letehetünk-felvehetünk tárgyakat, a kurzort a képernyő tetejére mozgatva pedig kiléphetünk. Itt található a térképünk is, ami mindig velünk van; a kézikönyvünk, amiben hihetetlen mennyiségű szöveg van az egyiptomi dolgokról, aki elolvassa garantálom, hogy betéve fogja ismerni az egyiptomi mitológiát, isteneket, szokásokat, stb. A többieknek innen csak az Essestial... menü érdekes, ugyanis itt lehet menteni/tölteni, változtatni, hogy milyen gyorsan teljen az idő, illetve kilépni. Harmadik állandó cuccunk a naplónk, amibe folyamatosan jegyezzük le, mi történt velünk (mármint a gép jegyzi!). Az irányításról nagyjából ez a lényeg, mindenesetre elég nehéz beleszokni.



FOTÓ: PC



S végezetül itt egy példajáték a sok-sok szenárió közül, amit egy okkultistával követtem el, aki Lord volt, 28 éves, személyisége erősen kalandvágyó (You have strong sense of adventure...unworldy), a nekromanciához maximálisan értett, a démonológiában a csík a narancssárga mező felénél volt, az alkímiában pedig már sárga is volt a manna csíkja. Miután Alexandriába érkeztünk, a Hotel Savoy-ban a recepcióstól egy levelet kapunk, amit Elyts írt nekünk. Kérdezzük meg Emilt (a recepciós), hol találjuk meg Elyts-t, mire bejelöli a térképünkön. Keressük fel, mire egy találkát kér holnap estére, nálunk a Savoy bárjában. Menjünk a hotelbe, irány a szobánk, click az ágyunkon, s máris itt a második nap. Irány a bár, s kattintsunk a faliórára, mire a program megkérdi, óhajtunk e várni 6-ig (a szöveg kérdése pirossal van szedve, az ankh hurkával kell a piros szövegre clickelni, ez jelenti azt, hogy rendben, jóváhagyunk egy ötletet. Ez máskor is így lesz a játék folyamán például Yes-No kérdésekben így tudunk dönteni, vagy egyes beszédtémákat jobban kimeríteni). Hatkor megjelenik Elyts, s van valami csomag nála. Óvatlanul megmutatja nekünk a benne lévő szobrot, amit épp meglát Cameron felügyelő, s elkobozza, minket pedig beinvitál a múzeumba a szobrocska társaságában. Itt most szót fog ejteni majdnem minden egyiptomi istenről, mágiáról; majd a felügyelőt elhívják, s mi kettesben maradunk a múzeum igazgatójával... S megtörténik a csoda: a lámpa elkezd villózni, majd valami fényesség jön be a múzeum egyik terméből. Odamegyünk az igazgatóval; Thot, az egyiptomi gonosz isten... az igazgatót szobrostul, scrollostul elviszi, mi pedig három hónap amnéza után egy ásatásnál kerülünk ismét elő... Nézzünk el a Savoyba, beszéljünk Emillel, aki majd leesik a lábáról csodálkozásában, s hívja is értünk a rendőrfőnököt. Miután eltűnt a rendőr nézzünk el a Cafe-ba, ahol a tulaj azt mondja, Elyts nincs ott. Térjünk vissza a Savoyba, ahol egy levél fogad az illető hölgytől: 9-kor szeretne velünk találkozni. Üljünk be a bárba, s várakozzunk addig az időpontig. (9-kor a Cafe-ban az árus elvezet egy titkos ajtó mögötti szobába, ahol Elyts vár reánk. Egy ásatásról beszél, ahonnan érdekes helyre vezet az út: másnap ide megyünk (irány a hálószoba). Másnap keressük fel a hölgyet, majd az ásatásnál a „come in"-re clickeljünk a szövegben, s a kriptában égessük el a porokat olyan sorrendben, ahogy Elyts mondja. A megjelenő szellemtől igencsak inunkba száll a bátorság, Elyts el is rohan. Következő színhely egy raktár, ahol egy hullát találtak, valószínűleg egy kultikus gyilkosság áldozatát. Olvassunk bele az asztalon található dossziéba, majd nyissuk ki az ajtót, s menjünk le a pincébe. Ott vizsgáljunk meg mindent (szem ikon), majd vegyük fel a földről a kötelet, emeljük fel a kőlapot, kössük a kötelet az oszlopra, s ereszkedjünk le. Lent egy egyiptomi katakombába jutunk. A harmadik helyiségben Abdul, a kísérőnk előremegy, s mi csak a hulláját találjuk. Ha a nő ránk kiált, hogy hagyjuk el a helyiséget, fogadjunk szót, s bújjunk vissza a kis beugróba. A beugróban egyébként a két korsó alatt megtaláljuk egy korsóban Ghazi porát (adjuk oda a nőnek, azonosítja, majd visszadja), és egy kis idézőpipát, amivel Ghazit tudjuk megidézni. Click a képernyő bal alsó sarkába, s itt töltsük meg a pipát porral. Menjünk el oda, ahol Abdul hullája hever, s miután beszélgettünk a nővel, adjuk oda neki a pipát, s megidézzük így Ghazit. Beszéljünk Elytshez, majd miután elkeveredtünk egy új helyszínre, ahonnan az oltárt is látjuk, emeljük fel a ruhákat, vegyük ki alóla a szemet és a könyvet, s az utóbbit adjuk át a hölgynek. Miután visszakeveredtünk oda, ahol Abdul hullája hever, s az ajtó felett egy naplemez van, rakjuk le a szemet a földre, clickeljünk rá, mire visszaemlékezünk, mit is írtak róla az előző könyvben. Vegyük fel ismét a szemet, s clickeljünk vele a solar-diskre... A beszélgetésben click a piros szövegen, majd amikor előjön Ghazi, beszéljünk a nővel, majd click ismét a piros szón. Miután Ghazi eltűnt, s megígérte, segít elpusztítani a kígyó lányát, nyomoljunk előre, egészen az oltárig, ahol kinyílt a szellemajtó. Menjünk be rajta, s Alexandria egy ismeretlen részében találjuk magunkat. Menjünk be, egyenesen a kígyó lánya elé, s válasszuk az alsó döntést, azaz, hogy megsemmisíttetjük a scrollját, hisz abban rejlik az ereje. Miután kimentünk, Elyts kérésére fújjuk meg a pipát, mire Ghazi előtűnik, s teljesíti kívánságunkat. Miután a scroll elégett, a padló megelevenedik. Rohanás kifelé, s a szellem-kapu másik felén zárjuk el magunkat az idegen világtól az aranyszobor segítségével.

Gyanítom, elég zavarosnak tűnhet így a játékmenet. Be kell vallanom, hogy az irányítás nekem sem megy valami jól, de mindenképpen megéri legalább egyszer végigvinni az animációk miatt... Kétségtelenül „van benne valami", s ki tudja, talán lesznek akik meg is találják...

.G.

PC		
GRAFIKA	96	Összesen
ZENE	80	86
JÁTSZHATÓSÁG	80	

Alig pár hónapot kellett csak várnunk a Spellbound Dizzy után, és máris itt a következő rész. Az eddigiekkel ellentétben ez már némi újítást is tartalmaz. Négy egymáshoz kapcsolódó szintből áll, melyeken különböző kisebb feladatokat kell megoldanunk.



CRYSTAL KINGDOM DIZZY

ZEFFAR KINCSEI

Először kis falunkban Yolk Folk-ban kell rendet teremtenünk (a házakba is bemehetünk), utána el kell hajóznunk távoli szigetekre, és a víz alatti barlangokból elő kell hoznunk Zeffar kincseit. Ha pedig már ezzel is végeztünk, helyükre kell tennünk ezeket a kincseket, hogy megszabadítsuk Yolk Folk-ot a gonosz átoktól.

1. szint

Keressük meg a súlyt (1), és helyezzük a lift nyomógombjára. Ugyanezt a műveletet végezzük el a másik liftnél is (12). A felhőre ugorva vegyük magunkhoz az aranypénzt (2), amit az alatta lévő kútba rögtön bele is hajíthatunk. Adjuk Denzilnek a csavarhúzót (13), aki kicseréli egy csavarkulcsra (7). Az ostort (5) akasszuk a felső ágra, és másszunk át rajta. Az előbb szerzett szerszámmal javítsuk meg a generátort. A Dylannál kapott újságpapírral (16) szaladjunk gyorsan Grand Dizzyhez. Sajnos itt van egy kis baj. Az öreg nem tud olvasni szemüveg nélkül. A szükséges tárgyat ismét Denziltől tudjuk beszerezni (18). Ha nálunk van az összes cseresznye, irány Dora konyhája, ahol jutalmunk egy sütemény (9).

A fák alatt üldögélő ismerős elefántot, CJ-t kínáljuk meg vele. Már nálunk is van az esernyője (10), amivel átsétálhatunk a vízesés alatt. Az itt talált gyémántot is szórjuk be a kútba, majd beszélgessünk el Grand Dizzyvel. Az ő útmutatása alapján induljunk el a kincs nyomában.

2. szint (kód: 1969)

A haleledelt (3) tegyük le a víznél a két korlát közé, mire a hal elindul és így átjuthatunk a hajóra. A deszkát (14), a ragasztószalagot (7) és a fűrészt (11) használjuk a hajó alsó részében, a vízszivárgásnál. Ha ezt megjavítottuk akkor foltozzuk be a vitorlát is. Ehhez egy ollóra (12) (vitorla levágásához), egy foltra (13), tűre és cérnára (16) van szükség. A kapitány melleti rúdra tegyük fel az enyvet (2) és a kék micsoda (9) (?) segítségével a kormánykereket (10). Dozytól kérjük el a zászlót (17), amit helyezzünk fel az árbóc tetejére. Jutalmul Black Heart kapitánytól átvehetjük a jelvényt (18), amivel Freddyt örvendeztethetjük meg. A tőle kapott teleszkópot (19) és a térképet (20) zsebre vágva másszunk vissza a hajóra. A térkép természetesen a kapitánynak tesz jó szolgálatot, hagyjuk is nála. Mi pedig a teleszkóppal nézzünk körbe az árbóckosárból, merre is találhatjuk a régóta keresett szigetet.

3. szint (kód: 2000)

Másszunk fel a fára a békalábakért (3), majd a lámpa (1) és az oxigénpalack (5) társaságában hagyjuk el a szárazföldet. A víz alatti barlangban bontsuk ki a falat az emberke mellett a csákány (7) használatával, és csodáljuk meg a kincseket (10) (11) (12). Kerítsük elő az olajoskannát (8) és induljunk el a fenti cső felé. Ezt a csákánnyal lyukasszuk ki, majd töltsük tele a kannát. Álljunk rá vele a lift felső nyomógombjára. Most már beindíthatjuk a szerkezetet. Lent ültessük az embert a liftbe, adjuk a kezébe a kincseket, és indítsuk el felfelé. Vigyük fel a tűt (13), és kérjük el a most már fent várakozó illetőtől a ragasztókészletet (14). A víz mellett heverő lyukas gumicsónaknál vehetjük hasznát. Ha megragasztottuk, fújjuk is fel az oxigénpalackkal. Hordjuk tele kincsekkel, üljünk bele és már csak egy dolog van hátra. Szúrjuk bele a tűt...

FOTÓ: C-64



4. szint (kód:2010)

A kőfalnál őrködő emberkének vigyük el a kristályt (5). A nagy falnál tegyük le sorban értékeinket (1), (2), (3), és így átjutunk a túlsó oldalra. A sót (7) szórjuk a jégbe zárt koronára (9). A jégtömböt (11) dobjuk a vízbe, hogy felemelkedjen a vízszint, ugyanis csak így érhetjük el a kelyhet (6). Ha minden kincset újra összeszedtünk induljunk el az öregemberhez. Ő őrzi a szent helyet, ahova sorba le kell tennünk értékes tárgyainkat. Ha eltaláljuk a helyes sorrendet, megmentjük Yolk Folk-ot az átoktól, ráadásul nevünk örökké fennmarad, s minden 'tojás' hősként fog emlékezni ránk...

P. P.

1. szint

1. HEAVY WEIGHT-súly
2. GOLD COIN-aranypénz
3. DAISY
4. kapcsoló
5. WHIP-ostor
6. GRAND DIZZY háza
7. DENZIL háza, SPANNER-csavarkulcs
8. kapcsoló
9. DORA konyhája, FAIRY CAKE-sütemény
10. CJ ELEFÁNT, UMBRELLA-esernyő
11. generátor, ház
12. HEAVY WEIGHT-súly
13. SCREWDRIVER-csavarhúzó
14. élet
15. faág (ostort rátekerni)
16. DYLAN háza, NEWSPAPER-újság
17. DIAMOND-gyémánt
18. PAIR OF GLASSES-szemüveg

2. szint

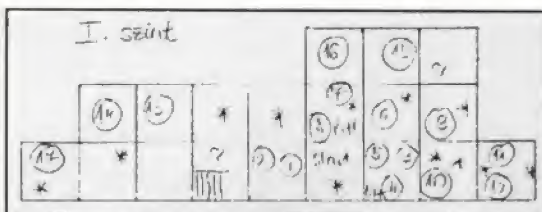
1. DOZY
2. SUPER GLUE-enyv
3. FISCH FOOD-haleledel
4. FREDDY
5. hal
6. kapitány
7. STICKY TAPE-ragasztószalag
8. vitorla
9. BLU TAK-?
10. STEERING WHEEL-kormánykerék
11. SAW-fűrész
12. SCISSORS-olló
13. PATCH-folt
14. PLANK OF WOOD-deszka
15. szivárgás
16. NEEDLE AND THREAD-tű és cérna
17. SHIP FLAG-zászló
18. BLUE PETER BADGE-jelvény
19. TELESCOPE-teleszkóp
20. MAP-térkép

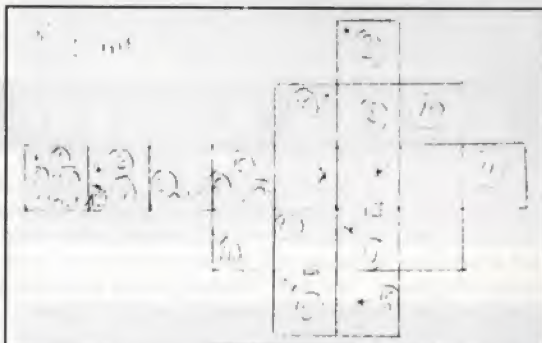
3. szint

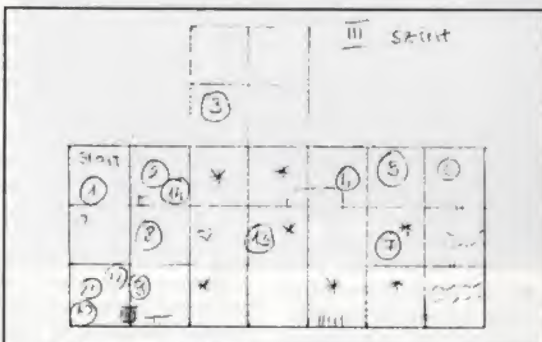
1. TORCH-lámpa
2. nyomógomb
3. FLIPPERS-békalábak
4. olajcső
5. OXYGEN TANK-oxigénpalack
6. gumicsónak
7. PICK AXE-csákány
8. OIL CAN-olajoskanna
9. ember, nyomógomb
10. WOODEN CHALICE-kehely
11. CROWN OF ZEFFAR-korona
12. SWORD OF JUSTICE-kard
13. PIN-tű
14. PUNCTURE KIT-gumiragasztó készlet

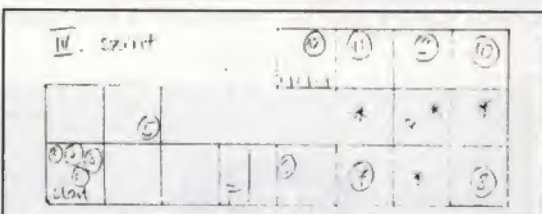
4. szint

1. WOODEN CHALICE
2. CROWN OF ZEFFAR
3. SWORD OF JUSTICE
4. emberke, kőfal
5. CRYSTAL-kristály
6. WOODEN CHALICE
7. SALT-só
8. PARACHUTE-ejtőernyő
9. CROWN OF ZEFFAR
10. SWORD OF JUSTICE
11. ICE BLOCK-jégtömb
12. öregember, szent hely









TOP LISTA

1993 Február

AMIGA

1. FLASHBACK
2. STREET FIGHTER II
3. AV8B HARRIER
4. HISTORY LINE
5. DARK SEED
6. WAXWORKS
7. NICK FALDO'S GOLF
8. JOE AND MAC CAVEMAN NINJA
9. DRAGONS LAIR III
10. A-TRAIN

C-64

1. UGH!
2. WWF II
3. INDIANA JONES IV
4. FIRST SAMURAI
5. STREET FIGHTER II
6. COOL WORLD
7. LETHAL WEAPON
8. DALEK ATTACK
9. I PLAY 3D TENNIS
10. CRYSTAL KINGDOM DIZZY

PC

1. F-15 III
2. HARRIER JUMP JET
3. TASK FORCE
4. COMANCHE
5. DUNE II
6. LASER SQUAD
7. ALONE IN THE DARK
8. BATMAN RETURNS
9. DAUGHTER OF SERPENTS
10. CAR AND DRIVER

GAMEBOY

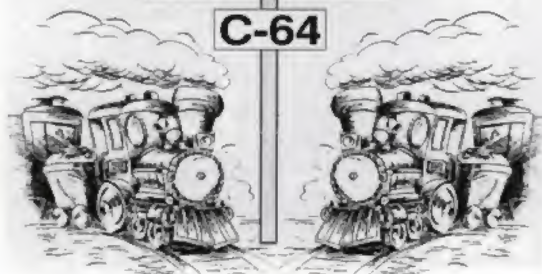
1. TINY TOONS
2. SUPER MARIO LAND 2
3. PRINCE OF PERSIA
4. DR. FRANKEN
5. NEMESIS II

SNES

1. STREET FIGHTER II
2. DESERT STRIKE
3. NHLP HOCKEY '93
4. WINGS II
5. FINAL FIGHT

SEGA MEGADRIVE

1. NHLPA HOCKEY '93
2. SONIC II
3. ROAD RASH II
4. GREEN DOG
5. LOTUS ESPRIT

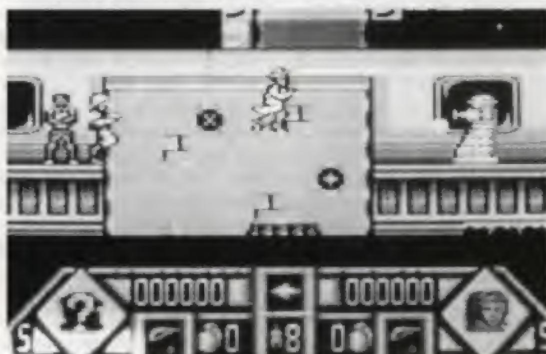


Az év végi, év eleji hajrá jót tett a nagy cégeknek, mivel kicsit megrázták magukat és elég szép mennyiségű játékot dobtak piacra C64-re is. A legjobbakat külön is célba vettük – a Street Fighter II-ről és az Indiana Jones IV-ről külön cikkben olvashattok –, de még így is maradt egy sport, egy logikai és egy érkezési oldalra való.

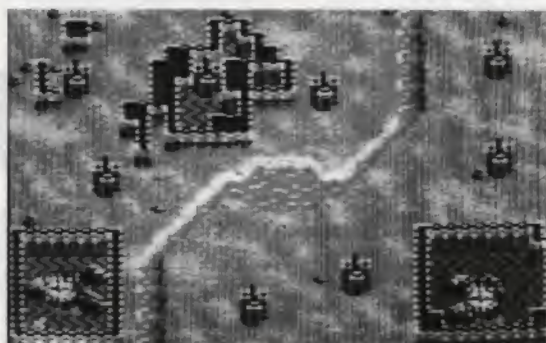
Elsőnek egy bombahír. Boltokba került a **Vivid Image** régóta várt eposza, a **First Samurai**. Több hónapot kellett rá várni, de elnézve a játékot, nem volt hiábavaló a várakozás. A 3 bazinagy labirintusból álló mászkálós game szemetgyönyörködtető grafikával, finoman kidolgozott animációval és hosszú játékmenettel várja a rajongókat. Minden egyes szinten közel harminc rejtett ládácskát kell megkeresni, amelyek energianövelő tablettákat, fegyvereket és puzzle-darabkákat rejtenek. Az ellenfelek is szorgalmasan felbukkannak a képernyőn, szinte alig lehet megmozdulni, hogy egy rusnya dög ránk ne akaszkodna. Bevallom, az én hátamon is szotyogott a verejték, miközben nyomultam előre. Ennek eredménye a 3 levelcode: PMLZXQ, MJRTIZ, NSVGZB.

Nem kevésbé híres anyag jött ki az év elején az **Ocean** gondozásában, akik a híres filmek „megprogramosítói". Mostani játékuk apropója a magyar mozikban is kasszasikert aratott **Lethal Weapon** sorozat harmadik epizódja volt, de maga a játék a film mindhárom részéből táplálkozik. Tipikus Ocean-féle platform játék, rengeteg mászkálással, gyűjtögetéssel és lövöldözéssel. Banditák, szakállas terroristák és hatlövetű békaemberek rontják a levegőt mindenhol, viszont kulcsok, pisztolytárak és villogó energiaszívek megédesítik életünk. A cél, hogy az ajtókkal, átjárókkal teletűzdelt folyosókon futkározva megleljük az EXIT feliratú kijáratot. Ezt persze nemcsak keserves munka megtalálni, hanem fokozott tűzerő is védi. Ocean-éknál gondoskodtak tehát róla, hogy ne dobjuk sutba néhány perc után a játékot. Hosszú, néha unalmassá fajuló játékmenetet komponáltak az anyaghoz, ezt viszont ide illő jópofa grafikával és dilis hangokkal egészítették ki.

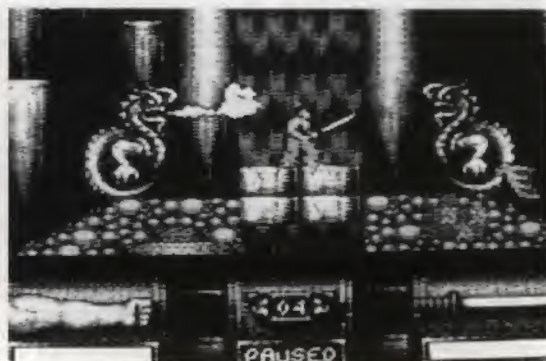
Elég jól sikerült konverzió született az **Admiral Software** jóvoltából, **Dalek Attack** címmel, ami a szintén mostanában megjelent Amiga változat átirata. A világ nagyvárosaiban bolyongva kell a földet megszállva tartó idegen lények fogságából kiszabadítani néhány fontos

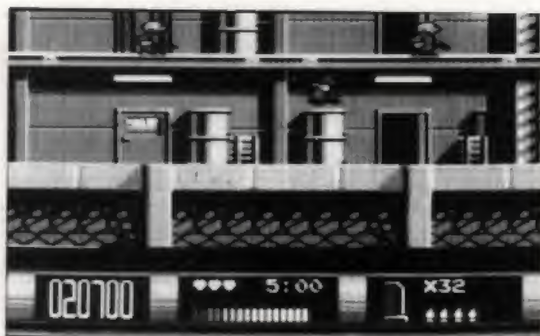


DALEK ATTACK

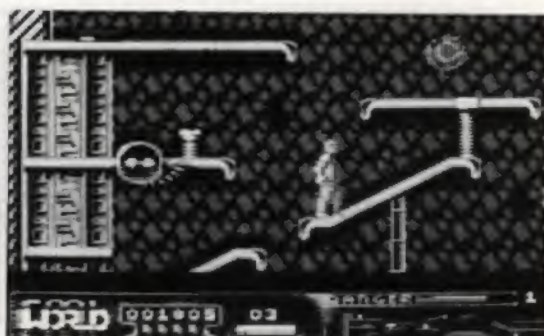

RAMPART



FIRST SAMURAI




LETHAL WEAPON



COOL WORLD

személyiséget. Persze ezt a támadók nem nézik ölbetett kézzel, úgyhogy kíméletlenül likvidálni kell őket. Az utcákról ajtókon keresztül léphetünk be az épületbe, ahol szobarendszerekben kell keresgélnünk a túlélők után. Egyes szobákban a plafonról extra fegyverek és bónuszok lógnak, amit előszeretettel gyűjtögessünk. Két játékos is játszhatja, figuráik között a space billentyűvel válthatunk. Rengeteget kell ugrálnunk és lövöldöznünk, úgyhogy a félórás kikapcsolódás garantált.

A lelkes 576-rajongók már olvashattak egy rövid bemutatót a **Rampart**-ról egy korábbi számban. Akkor még csak PC-re volt meg, de jeleztük, hogy várható a 8 bites gépre is. Most itt van végre, és tényleg állati jó lett az átirat is, mint azt a mellékelt fotó is illusztrálja. Aki nem olvasta volna a fent említett cikket (ejnye-bejnye), annak egy nyúlfarknyi infó: a nehezen meghatározható stílusban íródott játékban az a cél, hogy bástyákkal körülvett várunk ágyúival az ellenfél várfalait szétromboljuk. Erre persze ő is ellencsapással válaszol. A csata végén a foghíjas várfalainkat adott idő alatt tetriselemekből újra kell építenünk, és ha időnk engedi, akár új várat is körbekeríthetünk. Ha nem sikerül, még egy próbálkozást enged a gép, de ismételt sikertelenség esetén elveszítjük a játékot. A felsőbb szinteken ellenfélként hajókkal is meg kell küzdenünk. Ha ketten játszunk, őrült jól lehet szórakozni a másik bénaságán. A számítógép-ellenfél viszont öreg harcos, piszkosul jól küzd. Mindent egybevetve: a Rampart megérdemli a „92 legeredetibb játéka" titulust.

Aki még nem hallott volna róla: megjelent a Kim Basingerről mintázott rajzfilmfigura főszereplésével forgatott film, a **Cool World** C64-es számítógépes változata is. A játék tényleg nagyon szép, de annyira értelmetlen, hogy csak belebolondulni lehet. A körülöttünk futkosó apró figurákra rálőve azok tintapacává válnak. Ezeket a gömböcskéket kell a töltőtollunkba befogni és... Innentől totál homály a játék. Aki szereti a rejtélyeket, az bele fog esni. Én inkább maradok az egyértelmű anyagoknál.

Zolee

AV8B HARRIER ASSAULT

Hó emberek, ez aztán a játék! Egy vérbeli stratégiai torta, tetején a szimulációhabbal. Nézzük először a habot, úgyis az van felül.

A British Aerospace Harrier volt a világ első hadrendbe állított függőleges vagy rövid fel- és leszálló távolságú (V/STOL) repülőgép a világon. A Harriert kifejezetten a földi csapatok támogatására tervezték.

Az elvi elgondolás a brit Hawker cégnél született meg 1957-ben. A Bristol Siddeley pedig a hozzávaló hajtóművet fejlesztette ki. Az elgondolás az volt, hogy a sűrített levegőt, majd a magas hőmérsékletű gázt négy forgatható fúvócsövön keresztül vezessék ki. A négy fúvócső pedig a függőleges és a hátsó vízszintes között legyen bármilyen szögre állítható.

Az első prototípus 1960 őszén emelkedett a levegőbe. Az elnevezése Harrier GR. Mk1 lett. Egy évre rá került sor a vízszintesből függőleges, illetve a függőlegesből vízszintes repülési üzemmódra való áttérés kipróbálására. Ez teszi a Harriert különleges konstrukcióvá. A pilóta függőleges felszálláskor fokozatosan elfordítja a négy fúvócsövet alsó helyzetbe, és növeli a teljesítményt. Amikor a repülőgépe elemelkedik a kifutópályáról, a pilóta lassan hátsó helyzetbe állítja a fúvócsöveket, és a repülőgép előre kezd mozogni.

Amikor a vízszintes sebesség elegendő, a pilóta teljesen hátsó helyzetbe állítja a fúvócsöveket, és ezzel befejeződött az áttérés a vízszintes repülésre. Leszállásnál a folyamat fordított. A fúvócsövek a függőlegestől kismértékben előre is forgathatók, ekkor a tolóerő-vektor valamelyest előre mutat. A gép ekkor a szárnyvégi hajtóművekkel egyensúlyozva, hátrafele repül. Ezt a lehetőséget lehet kihasználni rakétaindításra fix helyzetből, valamint helikopterek lelövésére.

A típusból többek között az USA légiereje is vásárolt, és AV8A jelzéssel repült. 1975-ben a McDonnel Douglas szerződést kötött a British Aerospace-szel egy nagyobb teljesítményű Harrier kifejlesztésére. A megnövelt új szárny csaknem megkétszerezte a gép hatótávolságát és hasznos terhelését. A szárnyra új, nagyobb felületű fékszárnyat szereltek, megerősítették a futóművet, újratervezték a hajtómű szívótorkokat, nagyobb teljesítményű Rolls-Royce turboventillátoros hajtóműveket alkalmaztak.

Az új gép az AV8B Harrier II jelölést kapta.

Fontosabb billentyűk:

1-0 – tolóerő
SHIFT 1-0 – fúvócsövek állítása
E – hajtómű
W – fék
B – kerékfék
G – futómű
C – dipól fólia
F – termik gömb
V – külső nézet
X – időgyorsítás
[ ] – a két monitor üzemmódjainak állítása
N – a Hydra nem irányított rakéták 1-2-4-8 darabos sorozata
<> – oldalkormányok
ESC – menübe lépés
Alt-X – küldetésből kilépés az irányítóközpontba

Ha már itt vagyunk, nézzük meg a program többi részét is.

Parancsnoki állás:

EXIT – kilépés a közlekedő folyosóra

digitális óra – pause

bal monitor – légi egység státuszok

(hány gépünk aktív /harrier+helikopter/
hány ellenséges Hercules
hány gépünk van tartalékban)

középső monitor – TAWADS (tactical amphibious warfare data system)

partraszálló hadműveleti taktikai adathálózat, ahol is a hadműveletünket meg tudjuk tervezni.

jobb monitor – a harcok során kapott üzenetek. Legyünk óvatosak, mert csak egyszer lehet elolvasni.

fekete telefon – itt lehet a különböző lemezműveleteket végrehajtani

fehér telefon – ez szintén a közlekedő folyosóra visz.
piros telefon – Cicciolina

Saját tervezésű hadjárat

Haditerv választás (kardok keresztben)

Tervek közötti választás (fel-le nyilakon)
4 sorban leírhatjuk, hogy mit akarunk (teleírt lapocska)
Az ablakban klikkelve megjelenik a haditerv
Az elkészített haditervet realizálhatjuk (GO)
A menüből kilépünk, anélkül, hogy aktivizálnánk (EXIT)
Klikkelés a menüben, és az alábbi almenüt kapjuk:
Review/change battle plan – áttekinteni egy más meglévő tervet, illetve változtatni azon
Add new battle plan – új haditervet készíteni.
Remove battle plan – egy meglévő tervet letörölni.
Indítsunk egy új haditervvel (add new battle plan).
Először is gondoljuk végig, hogy mit is akarunk. Próbáljuk meg (ha nehéz is) a logikus gondokodás módszerét követni. Adva van ugyebár egy ellenséges sziget, valamint a flottánk, amivel ezt el akarjuk foglalni. A hajóinkon van egy pár helikopter, 16 Harrier, és 120 szárazföldi egység. Námármost, ha így szűzen ráklikkelünk valamelyik településre és a térkép jobb felső sarkában lévő ikont is bekapcsoltuk, akkor az alábbi üzeneteket kaphatjuk meg:
no detailed reconnaisance of area – a területről nincs részletes felderítés
major point defences likely – jelentős védelmi erő valószínű
minor point defences likely – csekély védelmi erő valószínű
limited point defences likely – közepes védelmi erő valószínű
full scale point defences likely – teljes védelmi erő valószínű
no enemy air activity expected – ellenséges légi tevékenység nincs észlelve
unoccupied – szabad, meg nem szállt terület
secured by enemy – ellenség által megszállva tartott terület
...fighters patrolling area – ... vadászok járőröznek a területen.
Ez így nem mond túl sokat, és egy magára valamit is adó parancsnok nem engedi meg azt a luxust, hogy katonáit az ismeretlenbe küldje, ha nem muszáj. Ezért szerintem az a legjobb, ha barátságos bombázással egybekötött felderítési délutánt tartanánk repülőgépeinkkel. Így aztán amikor már valamink elrepült a terület felett, automatikusan fel is deríti azt, és ekkor már pontosabb információkhoz juthatunk:
supplies depot – hadianyagraktár
military camp – katonai tábor
sam site – sam rakéta telepítés
targets – célpontok
helicpoter base – helikopter bázis
fuel dump – üzemanyagtelep
airport – repülőtér
enemy mobile units – ellenséges mobil egységek



FOTÓ: AMIGA

Szintén a jobb felső ikonnál, ha a hozzátartozó ablakra klikkelünk, megtekinthetjük a csata alakulását szigorúan a számok keretében, vagy pedig a már partra szállt szárazföldi egységeinknek adhatunk új célpontokat.

Airbourne – légi egységek

combat sorties flown – harci bevetések száma
average target hit rate – találatok aránya %-ban
harriers lost – Harrier veszteségek

Ground units – egységek

units commited – bevetett egységek száma
units lost in combat – támadás során megsemmisült honi alakulatok
enemy units destroyed – megsemmisült ellenséges egységek

Occupation – elfoglalás

fixed bases destroyed – megsemmisített telepített célpontok száma
task force occupation – egységeink által elfoglalt települések száma.
Ezek után minden stratéga és stratéga (többesszám: strategy) maga döntse el, hogy milyen taktikát kíván alkalmazni. Lehet pl. egy hídfőt kiépíteni, és onnan terjeszkedni sugárirányban. Aztán lehet az erőket szép egyenletesen eloszlatni a tengerparton, és mintegy átlógó támadást indítani. Javaslom azonban, hogy mielőtt partraszállunk, a védőket kicsit puhítsuk meg a levegőből. Azonkívül persze az sem árt, ha a légi fölény is a mi kezünkben van. Tehát ajánlatos először az ellenséges légieszközöket, repülőtereket és légvédelmi radar-, valamint rakétaállásokat leápolni.
Ez volt eddig az elméleti része a dolgoknak. A megvalósítása pedig valahogy ilyeténképpen néz ki:
A Battle Plan Control menüben klikkelünk egyet, az alábbi almenüt kapjuk, ami a felszíni flottánk mozgására irányul:
Review/change operations – átnézni/módosítani a hadműveletet
Add new waypoint – a flottának új útvonalpontot megadni
Remove waypoint – az aktuális iránypontot letörölni
Change departure time – az útvonalpont elhagyásának ideje (pl. várakozik a flotta)
Minden útvonalponton tudunk feladatokat végrehajtani csapatainkkal.
Erre szolgál a Review/change operations menüpont. A program rákérdez, hogy milyen egységgel kívánunk csatába szállni:
1. Szárazföldi csapatok
2. Helikopter
3. Harrier
Az alábbi dolgokat kell megadnunk:
1. – az adott földi egységet milyen mértékben vessük be,
- melyik hajóról szálljanak partra,
- mi az útvonaltervük, (csak településekre klikkelhetünk, máskülönben hibaüzenetet kapunk)
- és végül az adott ponton mi a feladatunk
navigation waypoint – navigációs pont
engage & occupy – leküzdeni a területet, és beásni magukat
engage & continue – leküzdeni a területet, és folytatni az előrenyomulást
remove instructions – utasítás visszavonása.
2. – melyik hajóról indítsuk a helikoptert,
- mi az útvonalterv
- mi a feladata az adott útvonalon
navitagion waypoint – navigációs pont
drop troops – deszantegységek ledobása
attack – földi célpontok támadása
remove instructions – utasítás visszavonása.
3. – mi az útvonalterv,
- mi a feladata az adott útvonalon
navigation waypoint – navigációs pont
primary target – elsődleges célpont
secondary target – másodlagos célpont
remove waypoint – útvonalpont törlése.
A hadjárat sikeres végrehajtásához minden szükséges információt és segítséget megkaphatunk a térképen az alábbiak segítségével:
Először is nézzük, mi található a térkép környékén. A legelső egy teleírt papírt stilizáló ikon, amely TAWADS konfigurációs menü. Ő az alábbiakat tudja:
Time control – idő beállítások
stop time – megállítja az időt
normal time –
fast – kissé felgyorsítja az időt
step 1 minute – 1 perccel előrébb ugrik
step next mission – a következő küldetésre ugrik az idő.
Display options – megjelenítési lehetőségek.
cultural features – a települések helyét rajzolja ki
military units – ugyanez a katonai egységekre vonatkozóan
SAM zone – a SAM helyét és hatótávolságát jelöli be
a többi nem különösebben fontos.
Preferences – beállítások
pointer preferences – az egér dupla klikkelésének idejét állíthatjuk.
Aztán van egy kulcs ikon, ami tulajdonképpen a térkép jelmagyarázata. Ezenkívül a bal alsó sarokban van két ikon, az egyik a térképen való mozgást segíti, a másikkal pedig nagyítani, illetve kicsinyíteni lehet a léptéket. Ezek azonban megoldhatók az egérrel is. A rágcsáló jobb oldali gombját nyomva tartva tudjuk a térképet mozgatni. Ha egyszer megnyomjuk a jobb oldali gombot, akkor nagyítani fog, ha duplán klikkelünk, akkor kicsinyíteni. Egészen 10 méteres felbontásig tudunk nagyítani. A bal felső sorban van egy éppen bombázó repülő ikon, amellyel a Harriereknek tudjuk közvetlenül megadni a feladataikat. Már csak az EXIT ikon maradt a jobb alsó sorban, aminek jelentése közismert. Ekkor ismét a parancsnoki állásba kerülünk. Innen tudunk a fent említett két módon a közlekedő folyosóra jutni, ahol ismét óriási távlatok nyílnak előttünk. Itt van példának okáért az elevátor, más szóval a LIFT. Neki négy szintje van:
1. Légirányító torony. F1-től F4-ig vannak a nézetek. Sok hasznát ugyan nem láttam, de legalább jól néz ki.
2. Visszajutunk a folyosóra.
3. Ez a teherraktár.
4. Itten pediglen a szárazföldi csapatok járművei vannak.
A közlekedő folyosóról nyílik egy PILOT feliratú szoba. Ez szerintem nem más mint az eligazítóterem. Ha a baloldali monitorra klikkelünk, akkor a gép szépen kiírja az esedékes repülési feladatokat a táblára. Ezek közül választhatunk, hogy melyiket akarjuk repülni. Van még egy ACCLIMATISATION nevű szoba, ami szimulátor a szimulátorban. Többféle típusú küldetést repülhetünk valós veszteség nélkül. Találunk még egy HANGER feliratot is. Baromi nehéz rájönni, hogy ez a hangárokhoz vezet. Innen tudjuk felfegyverezni a gépünket, amivel repülni akarunk. A COMMAND feliratnál és a fehér telefonnál jutunk vissza a parancsnoki szobába. És végül van egy szöveg a falon, miszerint „to flight deck". Azaz felszállás.
Hát úgy tűnik, ezzel végeztem. Több okosság nem jut az eszembe, dehát ez nem véletlen ismerve saját szellemi kapacitásomat. Sok szerencsét, elvtársak.

Drebil

PC / AMIGA /	
GRAFIKA 70	Összesen
ZENE 65	76
JÁTSZHATÓSÁG 80	

Észbontó

Ismét jelentkezik a legendás C64-es rovat, az Észbontó. Az apropóját az adta, hogy szép számmal érkeztek szerkesztőségünkbe levelek, amelyek a rovat visszaállítását kérték, és programok, melyek a rovat visszaállítását lehetővé tették. Amíg a második feltétel teljesül, mindig lesz Észbontó, erre szavamat adom. Most pedig lássuk a medvét!

A legelőször terítékre kerülő játékról nem sikerült fotót készítenünk, mert annyira fürge az anyag, hogy nem hagyta magát lencsevégre kapni. A neve **Snake or Die.** Ősrégi az ötlet, amiből a program táplálkozik, de mégis egyedülálló a maga nemében. Egy apró kígyóval kell a képernyőn kőrözni, és a fel-felvillanó bónuszpontokat bekebelezni, amitől megnő, felgyorsul, összemegy a csúszómászónk. Megadott ideig kell cikáznunk az akadályok között, anélkül, hogy falba szaladnánk, vagy a farkunkba harapnánk. Ugye, hogy ismerős az ötlet?! De a megvalósítás teljesen egyedi. A hangeffektek és rövid szólamok parádésak, a háttér mozgatása (ún. psycho effect), mint nehezítő körülmény állatira feldobja a játékot. Esküszöm, ilyen jót régen szórakoztam, mint ezzel a kígyóbűvölővel.

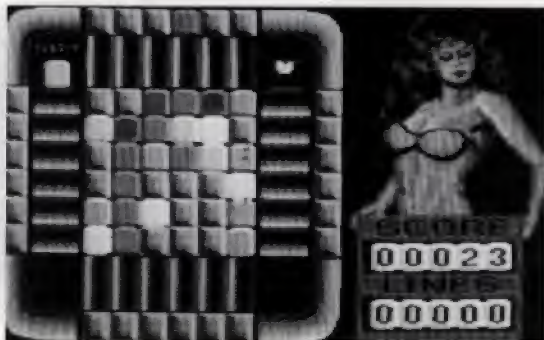
Five in a Row címmel egy közepesnek mondható „amőba"-stílusú játék jelent meg a közelmúltban. Egy 6x6-os négyzetben kell 5 egyforma színű kőből álló sort, oszlopot, vagy átlót összehoznunk. Ez nem is lenne bonyolult feladat, ha nem 12 színből kellene összetákolni az alakzatot, és a kövek fixen állnának a helyükön. De azok bizony elmozdulnak, ha mögöttük üres hely van. Ezáltal könnyen dugába dőlhet addigi munkánk, de okos taktikázással ez előnyünkre is fordítható. És pontosan ebben rejlik a játék lényege.

Aki szerette a Rock'n'Roll-t (a híres labirintus játékot), az most ismét próbára teheti tudását és türelmét. Megjelent **Methodos** néven a kistestvére, ami szinte ugyanolyan komoly próbatétel, mint a bátyó. A bonyolult labirintusban egy pici labdacsot kell irányítanunk, kulcsokat kell összeszednünk, hogy az utunkat álló ajtókat kinyithassuk velük, halálfejeket kell kerülgetnünk, és adott számú puzzle-darabkát kell összegyűjtenünk, hogy a feltáruló kijáraton átléphessünk a következő szintre. A körülöttünk ugrándozó ellenfeleket írtsuk szorgalmasan, mert ha hozzánkérnek, akkor vészesen csökken az energiánk. A patkómágnes alakú kereszteződéseken csuda mókás módon tudunk csak áthaladni, mivel négyszer felcserélődik az irányítás a mágnes hatására. Nagyon szórakoztató a program, minden pálya rejtélyekkel és megoldhatalannak tűnő kihívásokkal teli. Igazi csemege!

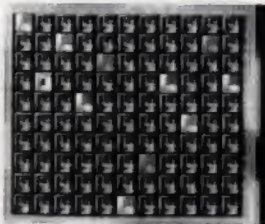
Két régi ismerőst köszönthetünk a **Puzzle Mania** és az **U96** személyében. Az első egy tipikus tologatós game, a nyolcvanas években divatos műanyag összerakós játékok elve szerint elkészítve. A gép összekeveri a rendezett képet, és nekünk a kurzort mozgatva helyre kell tologatnunk az alakzatot. Jelen esetben egy számsort kell rekonstruálnunk, de a későbbi pályákon komplett képek is előtűnnek. A másik alapjául egy jól ismert „olcsó játék", a kockás mateklapon játszott torpedó szolgált. Semmi extra, maximum a kilövendő hajók makettjei néznek ki aranyosan, egyébként a játék néhány menet után felejthető.

A végére egy igazi fejtörőt hagytam a legnagyobb gondolkodóknak. Az ötbetűs név, a **Slide** mögött egy első pillantásra pitének tűnő, de a későbbiekben igencsak bevaduló játék húzódik meg. Előre megadott alakzatot kell a 10x10-es táblán összeállítanunk azáltal, hogy a sorok és oszlopok, mint a bűvös kocka lapjai elforgathatók. Az adott sorban, vagy oszlopban található színes kövek, amint az előre megadott pozícióba kerülnek, megszilárdulnak, és ezzel egyidőben az abban a sorban, illetve oszlopban levő, nem oda illő kavicsok elporladnak. Úgy kell a legutolsó kockát a helyére mozgatnunk, hogy amint megszilárdul, ne maradjon több mozgatható elem a táblán. Könnyítésképpen a kockák színei (a szürke kivételével) változtathatók, ha megnyomjuk a tűzgombot a kőre mutatva, illetve minden szint level-code-dal van ellátva. Így elmondva iszonyú komplikáltnak tűnik a dolog, de nyugodjatok meg, játék közben csak tovább bonyolódik...

Zolee

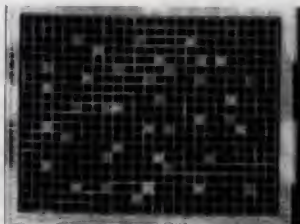


FIVE IN A ROW (FOTÓ: C-64)





SLIDE (C-64)



U96 (C-64)

C-64

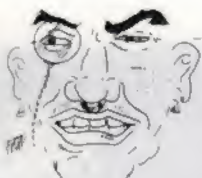


PUZZLE MANIA (C-64)



METHODOS (C-64)

Csevegő



Semmi sem tart örökké, elmúlt hát a 92-es év is. Minden valamirevaló kft most végzi el az utolsó simításokat az adóbevallásán, így hát, gondoltam, én is készítek egy rövid zárszámadást a tavalyi évről. Címszavakban a következő változások történtek: belépett az 576 életébe a PC, viszont időlegesen megvált tőle Martin, aki azóta már a hadsereg keretein belül az írnoki hivatást is kitanulta. Megnyílt az 576 KByte Shop, mögöttünk van egy jól sikerült Computer Karácsony, jónéhány felejthetetlen cikk és baki. Az új évre pedig már előre megígérhetünk valamit: aki hű maradt hozzánk, az nem fog csalódni bennünk. Megpróbáljuk a lehetetlent. Szeretnénk Magyarország legjobb és legközkedveltebb számítástechnikai lapja lenni. Komoly szavak ezek, de becsszó, hogy betartjuk.

Most pedig még egy kicsit visszakanyarodunk az év végi alkoholmámoros időszakhoz, mert első levelünk minden bizonnyal alkoholos befolyás alatt íródott. Szerzői Gergely Sanyi és Reidl Rómeó. Még rajzot is küldtek magukról, amit, ha minden klappol, itt láthattok valahol. Nem túl bizalomgerjesztő a képük, nem szívesen találkoznék velük holdtöltekor. Minimális változtatásokkal leközlöm a levelet, mert mindenki számára hasznos kérdések vannak benne, és félelmetesen eredeti stílusban fogant.

Ugye milyen állati?! A térdemet csapkodtam az olvasása közben. Könnyekkel küszködve megpróbálok értelmes válaszokat adni a felvetett kérdésekre.

– Elsőként, hogy miért változott meg az újság fejléce. Az új 576 KByte felirat tényleg sokkal lecsupaszítottabb, mint az elődje volt. Személy szerint nekem is jobban tetszett az előző, de corporate identity szempontokat figyelembe véve a megújítás mellett döntöttünk. Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy csak.

– A TV-TÉVÉ-téma sajnos storno. Helyette inkább a Cimbóriát nézzétek szombatonként a reggeli órákban.

– ATARI-LYNX és GAME GEAR elemzések folyamatban vannak, sőt szerintem már a mostani számban is találhattok egy két elejtett infót.

Más újságokkal való összehasonlításoknak nem túl sok értelmét látom, ugyanis mindenki azt látja klasszabbnak-szebbnek-csinosabbnak-színesebbnek-szexisebbnek-stb., ami neki szimpatikusabb. Az egyik újság ezzel, a másik azzal nyer magának híveket, az egyik ebben nyújt többet, a másik abban. Az pedig, hogy egy cikk, vagy formátum két újságban hasonló, az még nem jelenti azt, hogy egymásról koppintották. Ezt hívják fatális véletlennek.

– Az értékelések számadatai nem számíthatók se számtani, se mértani, se fizikai összefüggések alapján. Az általatok megadott képlet kábé fedi a valóságot, azzal a kiegészítéssel, hogy nem konvex a hasracsapó véletlenszámgenerátorunk, hanem konkáv.

– A PC-s érkezési oldalról megkérdezzük a C64-es tábort. Ha ők patronálják az ötletet (amit kétlek), akkor lesz. Egyébként ez is, mint sok más rovat bővítése, a helyszűke problémakörbe tartozik. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy gondolom sokan felszisszentek, mikor valami „korcs C64-es képeket" emlegettetek. Ez nem szép tőletek! Épp elég bajuk van azáltal is, hogy alig csordogál valami friss anyag számukra, erre még lenéző pillantások is sújtják őket. Ejnye bejnye...

Hi ! Engedd meg, hogy bemutatkozzam : nevem Reidl Romeó, mellettem a nyomtatónál pedig Gergely Sándor adzi ütőgumiját. Ezt a levelnek titulált irományt ketten írjuk, ami talán kis fennakadást jelenthet számodra az olvasás terén, de azért megpróbáljuk kiküszöbölni. Ne aggódj, ha tudsz olvasni, az már félsiker ! (hehe, ez gonosz volt, bocs !) Tehát én viszem a vezérfonalat.

Levelünkben találsz majd egy kis dumaturmixot, néhány kérést és kérdést, valamint kritikát és egyéb csalafinta nyalánkságokat. Reméljük, tudod majd értékelni (maximum vörösben forgó szemekkel az egy pazari kacaj kíséretében a levél ele rartod egő öngyújtódat ...). Na, akkor nem is húzzuk a bevezető rágógumit (még elszakad), úgyhogy vágjunk a közepébe (in medias res).

Gondolom, már sokaknak feltűnt, de azért mi is megkérdeznénk, hogy a régi szép csillogó-villogó (még zenélő, pattogó, aranytojást tojó kopponyányi monyó, stb.) főcímet miért változtattátok le egy ilyen -mondhatnám sablonosan rendes- 576 Kbyte feliratra ? Így esztétikusabb ? Esetleg nyomtatási gondok voltak, vagy tán nem értékelte a nagy közönség ?

Nézzük a mostani formát ! A fejlécet megdicsérjük, igazán frappáns, sőt már-már vendégcsalogató kinézete van. A kritikát lásd később.

Már nagyon izgatja a csőrömet (bocsánat, csőrünket), hogy a régi 1992/5 számban meghirdetett TV-TÉVÉ-s számítógépes vetélkedőből lett-e valami, vagy csak álom maradt. Sajnos mi nem fogjuk a fent említett csatornát (lehet, hogy már mások sem), így nem tudtuk követni az eseményeket. Nem terveztek esetleg egy hasonló versenyt a Magyar Televízió szegényes keretei közt? Biztos sokakat érdekelne!

Más. A duplaszám nagyon jól sikerült. Látom, Martin mindent megtenne a COMGAME GMK jelölte érdekében, mivel az 55-ik oldalon óriási nagyon reklámot (?) csapott a NINTENDO-nak. Ejnye, de rakoncátlan fiúk vagytok, azon az oldalon egy jó játékleírás pont elfért volna ! Ha már a zsebben hordott játékokról van szó, akkor szólhattatok volna az ATARI LYNX-ről vagy a SEGA GAME-GEAR-járól. Magasan veri a GAMEBOY szintjét, bármennyire is agyonreklámozzák azt a monochrome kütyüt.

Evezzünk más vizekre. Az omnibuszos grafikus szerintünk jól sikerült, senkinek semmi problémája nem lehet vele, akinek nem tetszik, az egy érzéketlen ostoba sznob, akinek a fejében egy agyrák éktelenkedne.

Megint más. A mostani (decemberi) számban levő kivehető falatrajú mindenevő harapós madáretető... khm, kicsit elkalandoztam, tehát a naptárt nincs szívünk kiszedni, mivel mindkét hátoldalára az újság legszebb és legjobb leírási anyagát nyomtattátok.

A kritika előtt közlendő, hogy a lap már-már eléri a kiváló (BEST) limitet. Az alábbiakban rovatonként szedtük össze a véleményünket. Találsz majd benne tippeket, javaslatokat, dicséreteket és nemtetszést. Figyelem, némelyik megszívlelendő !

***Tartalomjegyzék** : végülis kell tartalomjegyzék egy nívósabb újságba, ez vitathatatlan, tehát kifogásunk nem is lehet... kivéve egy apróságban ! Vessünk egy pillantást a kiemelt játékcímek feletti képekre ! Hm. ... ez a módszer már el lett sütve. Ez valami REPLAY MODE, vagy mi ? De akkor legalább ne ugyanazokat a képeket rakjátok ... a leírásba, és máris élvezhetőbb az egész.*

***Hírek** : Hááát... lehetnének jobbak is. Szedjétek fonalával és nagybetűvel a programcímeket (esetleg a forgalmazókat is) hogy áttekinthetőbb legyen a rendszer. Nem ártana több hely a rovatnak, mert egyfelől ez az egyik legjobb része a lapnak, másfelől nagyon fontos információkat tartalmaz a jónép számára. Több szépet ! Mindig színesen és sokat ! Ne abból álljon a kiértékelés, hogy hasonlítjátok valamihez az anyagot, mert lehet, hogy az egyszeknek kínaiul van írva. Ennyi.*

***Teljes leírások** : Szegény Zoles-kám, nyakadba szakadt a fél újság mióta Martin elhagyta a stábot (in the army now). Bár van itt egy Vari Zoltán nevezetű egyén, aki szépen nyomja az ipart a cégnél, sőt, egész ügyes ! Ő valami kulcsos, vagy Mr Top Secret ? A leírások egyébként szárazabbak mint a zokni a rezsón a sivatag közepén. Ne felejtsétek el, hogy ehhez a munkához megszokott és elvárt a humor és a jókedv. Ezt hiányoljuk. Csak nem CowBoy az utolsó keresztes lovag ebben a vonatkozásban ... ? A részletezés nem tartozik újabban az erősségetek közé. Oké, kevés a hely, de mindent meg lehet oldani (mondjuk kevesebb lesz a leírások száma, de azok élvezhetőbb lesznek).*

Sokkal plasztikusabban kéne a leírásoknak a kívülálló számára felvázolni. A játékleírás manapság kezd művészetté válni. Vegyünk 10 rész anyagot. Sűrítsünk bele 3 rész humort, három rész bemutatást és négy rész leírást (a szárazabbik fajtából). Az egészet fűszerezzük meg valami egyéni stílussal és minél több képpel, majd tálaljuk nyakon egy kis hangulat-szósszal. És voila, készen vagyunk. A részletes recept megrendelhető címünkön, reklamációt csak blokk ellenében fogadunk el.

***Értékelések** : egyszer majd a Csevegő keretében kérlek írd le, hogy az értékelés mi alapján (milyen számtani művelet segítségével) jön ki ? Biztos mi vagyunk az ezredikek, akik megkérdezték, de ... még mindig nem válaszoltál. Vagy valami konvex hasracsapó véletlenszámgenerátorral oldjátok meg ezt a komplikált problémát ? Apropó, még azt is ide kéne írni, hogy a PC-s program milyen periférián fut (memória, grafikus kártya).*

***Érkezési oldal** : Hol maradt a PC-s érkezési oldal ? Biztos van rá havonta annyi anyag, mint C64-re vagy AMIGÁ-ra! Amúgy ez a rovat jó, humoros, ez a terjedelem is nagy, hála neked. Ilyennek lenne jó a Hírek is.*

***Hirdetések** : Nem akarjuk boncolgatni a pénzügyi témákat. Oké, tudjuk, hogy a reklámmal fedezitek egyes kiadásaitokat, de tíz számon keresztül ugyanazokat a reklámokat végignyálazni elég unalmas dolog. Azt meg árulja el, milyen márkájú az a videokazetta, amit a BALOX kereskedőház reklámoz (ha nem Made in Dobdel, még érdekelne is) ?*

***Csevegő** : Több nevegőt és Csevegőt ! A terjedelem minden esetben legyen legalább egy oldal. A rovat óriási, nagyon jól vezeted. Egy kis sziget a száraz leírások tengerén.*

Tehát ott tartottunk, hogy Csevegő. Azért lenne jobb nagyobb terjedelemben, mert így sokkal hatékonyabban tudnátok bevonni az olvasóközönséget a szerkesztésbe. Ez gondolom a népszerűsödést is maga után vonja. Továbbá az olvasó is nagyon sokat tud segíteni (lásd levelcode-ok, poke-ok, térképek, stb.). Nos, a Csevegőre csak annyit lehet mondani : Wow, szeretünk Berby !

***Exkluzív** : végre valami, ami felkavarja a pelenkában vegetáló programírót ! De csak logikai programokat küldenek, vagy csak ezek értékelhetők ?*

***Top-lista** : Dögunalmas.*

***Üres helyeket kitöltő rajzok** : Degeneráltak, viszont egész poénosak is tudnak lenni. Némelyik helyére viszont egy-két hiányzó fényképet oda lehetne biggyeszteni.*

Végül még néhány apróság : A PC-s VGA-n futó képeket fölöslegesen színes lapra rakjátok ! Nincs sok értelme korcs C64-es képeket színes lapra nyomtatni.

A kritikát ne szívjátok nagyon mellre, most főleg a szerintünk rossz részéről írtuk a szöveget. Mi azért lelkes olvasóitok maradunk továbbra is.

Na most már próbáljunk gyorsak lenni, mint banánturmix után a hasmenés.
Itt kapsz egy bónuszpontot, ha képes voltál eddig olvasni.
Örömmel vettem észre (mármint RR), hogy már lakhelyünkön is kapható az 576Kbyte (Sanyit nem nagyon érdekli, ő előfizető). Eddig még csak Földváron és Kaposváron tudtam beszerezni ezt a Meisterwerket.

Ötletes lenne még egy miniszótár indítása kis terjedelemben (mondjuk 1/4 oldal). Segítene azoknak, akik nemigen ismerik az ilyen általános kifejezéseket pl. RPG, shoot'em up, frame, stuff, stb. (a könnyebbektől).

Én pedig még szeretném tőled érdeklődni, hogy létezik-e olyan lap, ami foglalkozik többé-kevésbé a TVC-vel a Mikrovilág kivételével. Elcsodálkoztam, hogy M.o.-on milyen sok lakásban van ilyen gép. Főleg Fehérváron (itt élünk sokan) és Tabon, ahol mi is dekkolunk. Kérlek, ha tudsz, segíts ! Thank you veri a mucsi előre is.

– TVC-vel kapcsolatban abszolute tanácstalan vagyok. Egy biztos, mi nem fogunk foglalkozni vele, mert akkor már tényleg 576 Megabyte-ra kellene változtatnunk a nevünket.

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS



Indy megkeresi Sophiát New Yorkban, de a tolvaj ott is feltűnik, s megszabadítja Sophiát is az Atlantis-i leleteitől. Indy félreteszi szkepticizmusát Sophia elméleteivel szemben, s együtt indulnak el megkeresni a legendás szigetet.

Nem tudják azonban, hogy a tolvaj nem volt más, mint Klaus Kerner, egy náci titkosügynök, aki Dr. Hans Ubermannak dolgozik. Ubermann kipróbálja a tárgyakat, és az egyik gyöngyszemet (más néven orichalcumot), s meggyőződik, hogy a gyöngyszemben valóban hihetetlen energia rejtőzik. Kerner azonnal akcióba lép, s az orichalcum egyetlen vélhető lelőhelye, Atlantis keresésére indul, úgy gondolja, hogy már semmi sem állíthatja meg.

Ezalatt Indy és Sophia Monte Carlóba utazik, s ott egy bizonyos Alain Trottier-t, egy régiségkereskedőt próbálnak megtalálni, hátha ő tud nekik segíteni a nácik elleni versenyben Atlantis felfedezéséért.

Ez a történet már bizonyára sokaknak ismerős, hiszen az Indy 4 adventure verziója már régebben megjelent. A játék akció változata azonban csak nemrég jelent meg, így tehát most erről lesz szó. A Lucas-film szokásához híven ezt a változatot C64-en is kiadta, bár érzésem szerint lehet hogy jobban tette volna ha nem teszi. Ugyanis a játék sem PC-n sem Amigán nem egy nagy durranás, de C64-en kifejezetten gyenge.

A program 3D-s ábrázolása leginkább a Cadaverhez hasonlít, na persze a grafika sokkal silányabb. Jó dolog viszont, hogy az F1-F2 gombokkal nézeteket tudunk váltani mind a négy égtáj felé. Az irányítás elsőre lehet hogy majd furcsának fog tűnni, de hamar megszokható, így csak a lényegesebb dolgokra térnék ki. A tárgyakat a Space lenyomása után lehet váltani, használni őket pedig a Joy hátrahúzásával tudjuk. Tárgyakat le is tehetünk, ehhez nyomjuk meg a spacet, majd amikor villog a tárgy, nyomjunk egy 0-t. A történetben tehát két szereplőnk van, ezek között a + billentyűvel, 64-en pedig C-vel tudunk váltani. Ezeken kívül valószínűleg csak az F4-F5 billentyűre lesz szükségünk, mivel ezzel tudunk állást menteni, ill. tölteni. A képernyő jobboldalán egy hőmérőt láthatunk, ez az aktuális szereplőnk energiaállapota. Ha ez túl alacsony szintet mutat, akkor néhány tábla csoki befalásával tudunk rajta javítani. Csokikat az ellenséges katonáktól tudunk zsákmányolni. Vigyázat: a leütött katonák egy idő után magukhoz térnek. Ez még rendben is volna, de az hogy egy leszúrt, vagy egy lelőtt ember hogyan éled fel, már nem egészen világos számomra. (Itt jegyzem meg egyébként, hogy a 64-es verziónál a katonák olyan hamar feléterlednek, és úgy ránk ragadnak, hogy valószínűleg csak miután kileheltük a lelkünket, azután kopnak le rólunk. Összegezve: a játék szinte játszhatatlan.) A játéktértől balra egy iránytűt, és egy órát találhatunk. Az iránytű az adott pályán mindig a kijárat felé mutat, az órára pedig akkor kell figyelnünk, ha valamit időre kell teljesítenünk. (Pl.: hatástalanítani a bombát.) Akkor nézzük, mi is történik hőseinkkel.

1938-at írunk. Indiana Jones a híres archeológus-kalandor, két fontos leletre bukkant – egy minotaurusz szobrocskára és egy titokzatos gyöngyre –, amely azt látszanak bizonyítani, hogy Atlantis valóban létezett. Nem sokkal később azonban a tárgyakat elrabolják. Indy viszont észrevesz a támadójánál egy újságcikket Atlantis titkáról, amelyet egy régi kolléganője Sophia Hapgood publikált.

CASINO

Indy és Sophia tehát megérkezett Monte Carlóba. Hát kérem, mit is lehet egy casinóban csinálni? Természetesen rulettezni. Először is váltsuk be az összes pénzünket zsetonokra. A nyerési esélyünk elég nagy, hiszen jövőbe látó képességekkel rendelkezünk a load-save opciók segítségével. A földszinten nem tudom miért, a jóstehetségem csődöt mondott. Itt tehát csak duplázzuk meg a pénzünket. (Pirosra, vagy feketére rakva.) Ha ez megvan a többi szinten már könnyű a dolgunk. Odaállunk egy asztalhoz, kimentjük az állást, majd miután megkaptuk a biztos tippet, visszatöltjük. Ezt egy párszor megismételjük, s hamarosan jó pár ezer dollcsival leszünk gazdagabbak, amivel most már megkereshetjük – az első emeleten – Monsieur Trottiert. Vegyünk meg tőle mindent! (A pisztolyt, a térképet, a tekercset és a könyvet.) A pisztolyhoz majd később szerezhetünk töltényeket. Lehetőleg minél alacsonyabbra alkudjuk az árakat. A casinóban még három tárgyat: a petróleumlámpát, a csípőfogót, és az alagsorból a náci üzenetek dekódolóját vegyük magunkhoz. Ha ez mind megvan, menjünk a kijárathoz. Félreértés ne essék: oda amerre a nyíl mutat, majd fel, mivel a főbejáraton a nácik miatt már nem tudunk távozni.

FLOTTABÁZIS

Jussunk el a drótkerítésig. Útközben lehetőleg kerüljük ki a reflektorfénye-

ket. Vágjuk ki a kerítést a fogóval. A táboron belül kövessük az iránytűnket. Egy kis házba kell érnünk, egy könyvespolc elé. Csúsztassuk le a könyvespolcot, a polc mögött ugyanis a titkos lejáró kapcsolója van. A szükséges kód egyik fele benne van a könyvben, így a másik felére már csak 16 variáció marad, ezt már végig lehet próbálni az adott idő alatt. Ha megvan a kód, máris ereszkedünk lefelé a dokkba. Menjünk Indy után Sophiával is.

TENGERALATTJÁRÓ DOKK

Itt semmi más dolgunk nincs, mint bejuttatni mindkét emberünket a tengeralattjáróba. Ehhez használjuk a rakodódarut. Elég nehéz rákapaszkodni, de csak gyakorlás kérdése. Vigyázzunk mert egy idő után a tengeralattjáró kifut.

A TENGERALATTJÁRÓN

A nácik megtudták, hogy feljutottunk, ezért egy időzített bombát helyeztek el a parancsnoki toronyban. Először tehát ezt kell hatástalanítanunk. Az iránytűt követve ismét egy polchoz, mögötte pedig egy lejáróhoz jutunk. Menjünk le a hajó aljába, a titkos laboratóriumba. Itt találkozunk végre Kernerrel. Elég veszélyes alak, savas bombákkal dobálódzik. Ha van rá mód, pisztolyt használjunk ellene. Bejutva a laboratóriumba a morsén üzenet érkezik. A dekódolóval olvassuk el. Megvan tehát, hogy hogyan kell hatástalanítani a bombát. Még ugyanitt keressük meg Atlantis térképét. Ezek után intézzük el a bombát, majd keressük meg a periscope-ot, és irányítsuk a hajót Atlantis felé.

SZIGETEK

Ha a térkép szerint jöttünk, akkor most biztos, hogy jó helyen járunk. Keressük meg a benszülöttek törzsfőnökét. Mint minden törzsfőnök, ez is ajándékokat kér. Ütlegeljünk ki a népéből 6 db fogas nyakdíszt, majd keressük meg a kunyhók körül a maradék 4-et. Így, 10 fogakkal teli láncért most már beengednek minket a barlangba.

ATLANTIS

Itt már leginkább csak a küzdelmen van a hangsúly. A német őrökön kívül jónéhány rémítő szörnnyel is találkoz-



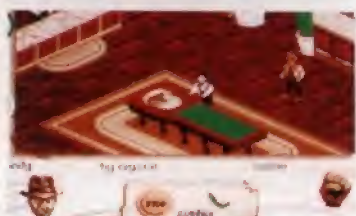
ÜZENET IKONOK

- ● „Köszönöm, itt vannak a zsetonjai."
- ▲ „Köszönöm. Itt a pénz a zsetonjaiért."
- ■ „Sajnálom, ez az asztal zárva van."
- ✚ Nem tudsz több dolgot felvenni.
- Ⅰ „Sajnálom, nem lehet készpénzzel fizetni ennél az asztalnál. Kérem fáradjon a pénztárhoz zsetonokért."
- ☰ „A tét elkobozva – az asztalnál kell maradnia addig, amíg a tétek bent vannak."
- ✖ „Sajnálom, vesztett."
- ✓ „Gratulálok, ön nyert."
- ╱ Ne bántsd a hotel vendégeit.
- ●● „Tegye meg a tétjét."
- ●▲ „Ez az amit felajánlhatok. Mi érdekli?"
- ●■ „Tegyen egy ajánlatot."
- ●✚ „Ne idegesítsen ilyen kicsinyes összegekkel!"
- ●Ⅰ „Elég az alkudozásból! Elfogyott a türelmem; most menjen."
- ●☰ Nem mehetsz el a könyv és a térkép nélkül.
- ●╱ „Kérem a biztonsági kódot."
- ●○ „A biztonsági kód a könyben van elrejtve."
- ▲● Periscope Navigation Console. Válassz úticélt...
- ▲▲ Csípőfogóra van szükséged, hogy hatástalanítsd a bombát.
- ▲■ Válaszd ki az első vezetéket, hogy átvágd.
- ▲✚ „Hatástalanítani a Mark II robbanószerkezetet, vágd át a drótokat a következő sorrendben:"
- ▲Ⅰ „Ne lépj rá a Nagy Gépre."
- ▲☰ „Senki nem mehet át addig, amíg a királyunk nem elégedett."
- ▲○ „A király elegendő ajándékot vár el."
- ■● Válaszd ki a második vezetéket, hogy átvágd.
- ■■ A kiválasztott cél el van érve.
- ■✚ Üzenet dekódoló (a német Morse kódhoz).
- ■Ⅰ Most már mindkettőtök elmehet.





FOTÓ: C-64 ⬆



FOTÓ: AMIGA ➡



hatunk. A náci katonáktól aranygömböket zsákmányolhatunk, amelyekkel majd a különböző szerkezeteket tudjuk működtetni. A cél: bejutni a belső szentélybe, majd megtalálni, hogy honnan jönnek ezek a szörnyek, és valahogy megállítani őket. A belső szentélybe ugyan már sikerült átugranom, de az ott lévő gépek működésére, őszintén megmondom, nem jöttem még rá.

Hát idáig jutottam. Azt még el kell hogy mondjam, hogy ez az utolsó szint szörnyen idegesítő, ezért a végigvitel megpróbálását csak kötél idegzetűeknek ajánlom.

V.Z.

PC / AMIGA / C-64

GRAFIKA	88
ZENE	70
JÁTSZHATÓSÁG	75
Összesen	82

HISTORYLINE



Gondolom mindenki számára ismerősnek tűnik a következő képsor; unott arcú, karikás szemű ifjú egyre idegesebben lapozza „Az első világháború története" című vaskos kötet, majd végső elkeseredettségében a sarokba hajítja azt. Másnap kifulladásig tartó felelés lesz, és még semmi sem maradt meg a fejében. Hogy lesz ebből pótvizsga nélküli tanév?! Bágyadtan fordul kedvenc háziállata, a számítógép felé és ekkor beugrik a megoldás: Historyline 1914-1918. A program egy kis enciklopédiával felér, mivel rendkívüli alaposssággal dolgozza fel a trónörökös meggyilkolásától a Compiegne-i erdőben aláírt békeszerződésig terjedő időszakot. Mindezt egy remek taktikai és stratégiai környezetbe ágyazva valósították meg a Blue Byte programozói, akiknek nem ez az első ilyen jellegű produkciójuk (lásd Battle Isle).

1914–1918

A játék leginkább a sakkhoz hasonlít, persze igen távoli rokonsági fokon. Végső cél itt is az ellenfél teljes letarolása, vagy főhadiszállásának elfoglalása. Az első taktikai elem tehát a küzdelem, a második pedig a cselszövés, a tőrbecsalás. A küzdelemben igen fontos az a szempont, amiben jelentősen eltér a sakktól, hogy nem meghatározott vagy behatárolt egyetlen figura ereje sem, mivel a helyzetüktől, erőnlétüktől és tapasztalati fokuktól függ eredményességük. Lényeges különbség még, hogy egy meneten belül többet is léphetünk és mozgásunk teljesen független az ellenséges hadműveletektől (ez természetes is, hiszen a hadvezérek is előbb meghozzák döntéseiket az ellenféllel szemben, aztán a szembenálló egyidőben megtett lépésétől függ, hogy jól döntött-e, vagy sem). A legkülönösebb újdonsága a játéknak az, hogy a két játékos egy időben mozgathatja és foglalkoztathatja embereit, nem kell a másik csigalassúságú lépéseire várni. Amint mindketten jelezték, hogy végeztek a hadműveletekkel, végrehajtódnak a kijelölt akciók (támadás, árokásás, stb.).

Most pedig lássuk tüzetesebben, miben rejlik a játék igazi sava-borsa.

A **főmenüben** néhány hasznos opciót állíthatunk be, melyek közül a legérdekesebbek a **KARTE** és az **EXTRAS** funkciók. A **KARTE** segítségével a felsőbb szintek és a két játékos számára felépített pályák között válogathatunk. Ehhez természetesen kódszavakat kell begépelnünk, amelyek a mellékelt táblázatban olvashatók.

A **EXTRAS** címszó alatt állíthatjuk be többek között a játék egyik érdekességét, a küzdelmek bemutatását vagy elhagyását. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor minden egyes ütközet a szemünk előtt zajlik majd le. Itt szabályozhatjuk azt is, hogy betekintést nyerhessünk-e az ellenséges raktárakba is, vagy mindenki csak a saját készleteit ismerhesse. És végül e pont alatt szabályozhatjuk az egy menet alatt megtehető lépések számát is. A többi konvencionális menüpontra nem érdemes kitérni, használatuk egyértelmű.

A játéktéren egy kurzort mozgatva tudjuk parancsainkat megadni, információkat szerezni és egységeinket mozgatni. A kijelölt objektumon a tűzgomb/space és adott irányba való joystick/billentyűzet mozgatással határozhatjuk meg, hogy mit szeretnénk vele csinálni. Az alábbiakban az ikonok jelentését olvashatod.

Exit ikon: minden esetben megjelenő ikon, mellyel tudatjuk a számítógéppel, hogy az adott objektummal momentán nem akarunk cselekvést végrehajtani. Mindig megjelenik, ha a tűzgombot megnyomjuk, valódi értelme az, hogy ha véletlenül ráclickeltünk egy egységre, akkor téves utasítás adása nélkül el tudjuk hagyni azt.

Térkép ikon: szintén minden esetben használható ikon, melynek segítségével az egész hadszintért megvizsgálhatjuk, bejelölve rajta azt a területet, ahol éppen a lokális harcterünk elhelyezkedik. További haszna, hogy a kis négyzetet mozgatva rajta, a taktikai display-t is gyorsabban eltolhatjuk a kívánt helyre.

Láda ikon: csak meghatározott objektumokon használható ikon, melynek segítségével bepillantást nyerhetünk a főhadiszállás, a gyár, a raktár illetve szállítójárműveink anyagkészleteibe.

Kérdőjel ikon: minden esetben használható, segítségével a kurzor alatti objektum, harci eszköz legfontosabb adatai tudhatók meg.

Négyágú nyíl ikon: Csak abban az esetben használható, ha saját egységünk fölött áll a kurzor, ugyanis ezzel az ikonnal tudjuk eszközeinket mozgatni. Természetesen a mozgatási ciklus alatt alkalmazható csak, a támadási szakaszban már nem.

Ököl ikon: csak az akcióciklusban alkalmazható ikon, mellyel kijelölhetjük a támadást végrehajtó egységeket és megfelelő közelségben állomásozó célpontjaikat. A megtámadható ellenséges egységek világosabb színnel vannak megjelölve a térképen. Ugyanezzel az ikonnal jelölhetjük ki a raktárépítőknek, hogy hol rendezzenek be újabb raktárt a területen és ez az ikon szolgál a felderítő pionír-egységek utasítására is, hogy hol építsenek árokrendszereket.

Csavarkulcs ikon: csak épületen belül alkalmazható és egy odavezényelt egységen elvégzendő javítási munkálatokra ad parancsot. Az akcióciklusban lehet ezeket a munkálatokat el-



FOTÓ: AMIGA

végezni, amihez természetsen meghatározott egységnyi energiára is szükség van (általában 15 energiaegység, kivételt képeznek a raktárépítők, melyeknek újbóli harcbaállításához 50 egységre van szükség). Nagy jelentősége van a sérülések helyrehozásának, mivel az újból harcrendbe állított eszközök és harcosok nagyobb tapasztalatokkal rendelkeznek, ami gyakran az ő javukra dönti el a küzdelem kimenetelét.

Kalapács ikon: hasonlóan az előző ikonhoz, csak épületen belül használható és egy adott harci egységet lehet vele gyártani, ha éppen az akcióciklusban vagyunk. Természetesen csak olyan eszköz gyártható, amelynek előállításához elegendő energia áll az üzem rendelkezésére. Ezt a számítógép automatikusan a tudtunkra hozza, nekünk csak a választékból kell kijelölnünk a leginkább szükséges harci eszközt.

Kétágú nyíl ikon: ezzel adhatjuk tudtára a számítógépnek, vagy társunknak, hogy elvégeztük lépéseinket és játékciklus váltásra felkészültünk. Ha egyedül játszunk, ne felejtsük el az F1 gombbal jóváhagyni a ciklusváltást, mert a számítógép csak ez után kezdi el saját lépéseinek végrehajtását.

Külön figyelmet érdemelnek a játékban előforduló épületek is, melyek mindegyike más és más célt szolgál és különböző jelentőséggel bírnak.

Stratégiai szempontból természetesen legfontosabb a **főhadiszállás** (jelölése a térképen HQ). Valójában a játék egyik végcélja az ellenfél főhadiszállásának meghódítása, éppen ezért központi jelentősége van mindkét játékos szempontjából. Érdemes legalább 2-3 védelmi egységet az épületben vagy annak környékén állomásoztatni, nehogy ellenfelünk egy gyors csapatátcsoportosítással végzetes túlerőbe kerüljön és lerohanja azt. Az elfoglalása gyalogsággal vagy lovassággal történhet úgy, hogy az épület előtti sorompó hatszögére helyezzük egységünket.





FOTÓ: AMIGA

Második különleges figyelmet érdemlő objektum a **gyár** (a térképen F-fel jelölve). Ezek az egységek nem mindig valamelyik fél tulajdonába tartozók, vannak még meghódítatlan gyárak is, amelyek elfoglalása jelentős statégia eredményeként könyvelhető el. Meghódítása a főhadiszálláshoz hasonlóan történhet, melynek ereményeképpen az összes benne lévő eszköz a mi tulajdonunkba megy át.

Utoljára egy speciális objektum maradt, a **raktár** (a térképen D betűvel jelölve). Különlegessége abban áll, hogy nemcsak a meglévő raktárak használhatók a játék során, hanem újak is létesíthetők. Ezt egy speciállisan erre a feladatra kiképzett egységgel, a raktárépítőkkel végezhetjük el. Mivel a raktárak felépítése helyigényes, ezért csak 4 egymás melleti sík területen fekvő hatszögre létesíthetők. Egy építőcsapat két ciklus alatt tudja felépíteni teljesen az épületet, de ugyanez megoldható két brigáddal egyszerre is. Adott esetben barikád jellegű feladatokat is elláthat az építmény, de leginkább javítási munkálatokra érdemes építeni.

Általánosan érvényes minden egyes épületre, hogy a benne végzendő tevékenységekre bizonyos mennyiségű energiapont áll rendelkezésre. Az energia nagysága a ciklusok zárásával mindig azonos mértékben növekszik attól függően, hogy mekkora az épület és milyen a fekvése (úthálózat fejlettsége, saját-ellenséges csapatok aránya a környéken, stb.).

Befejezésképpen néhány hasznos jótanács az eredményes harcok megvívásához:

– A csapataink egymáshoz viszonyított elhelyezkedése igen nagy jelentősséggel bír a harcok kimenetelét illetően. A hagyományos hadviselés szabályainak megfelelően alakzatokba tömörülve sokkal nagyobb erővel tudunk előre nyomulni, illetve sokkal keményebb ellenállást tudunk kifejteni. Ezért ajánlott a bekerítést, az ékalakban való támadást, és védekezésnél a blokkolást alkalmazni. Ezáltal védtelenebb egységeink is fel tudják venni a küzdelmet a nagyobb tűzerejűekkel, és a gyengébb haderővel rendelkező csapatok is eredményesek lehetnek egy náluk jóval szilárdabb egységnél.

– Másik aranyszabály, hogy aki lejtőről leereszkedve támad, az eredményesebb, mint aki felfelé rohamoz. Soha ne feledkezzünk meg a domborzat adta előnyök kihasználásáról.

– A több ütközetet is megért alakulatokat érdemes az épületekben „rendbehozni", mivel a tapasztalati fok is rendkívül sokat nyom a latban.

– Ne vágjunk bele túl nagy távolságokra kiterjedő hadműveletekbe, mert a túl sok gyaloglás rendkívül legyengíti haderőnket.

– Kerüljük a nyitott, belátható területeket, mert ha itt lep meg ellenfelünk, akkor (mint az igazi háborúban) biztos veszteségre vagyunk ítélve.

– Az első vonalakba nehéztüzérséget helyezzünk, mert ez áll ellen leginkább a támadásoknak, és mindamellett nagy pusztítóerővel rendelkeznek. Második lépcsőként nagy hatótávolságú tüzérséget telepítsünk, hogy a távolabbi célokat is ereményesen pusztíthassuk, a hátvonalban pedig a nagy kapacitású és hatótávolságú szállítóeszközeinket állomásoztassuk, hogy gyors utánpótlást tudjunk harcoló egységeinknek nyújtani.

Zolee

Kódtáblázat:

Két játékos esetén:

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

Egy játékos esetén:

Ha a számítógép ellen játszunk, akkor minden megnyert ütközet után egy felsőbb szintre jogosító kódszót kapunk. Számuk 2*24, mivel a játék a 4 évig húzódó háború minden második hónapjának, azaz 24 hónapnak egy-egy eseményét dolgozza fel és annak megfelelően még megkétszereződik, hogy két szembenálló fél közül választhatunk.

Ha Németország oldalán harcolunk: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTHA, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDL, STERN.

Ha Franciaországot választjuk: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOM.

PC / AMIGA /

GRAFIKA	92
ZENE	70
JÁTSZHATÓSÁG	98
Összesen	95